

ZOMBICIDE

BLACK PLAGUE

The cover art for Zombicide: Black Plague depicts a chaotic battle scene in a dark, stone-walled environment. In the center, a heavily armored warrior with a red beard and a large sword is engaged in combat. To his left, a priest with a long white beard and a staff is fighting. To his right, a nun in a black habit is also in combat. In the foreground, a zombie with a severed head and another zombie with a large, bloody mouth are visible. The background is filled with fire and smoke, creating a sense of a burning, hellish environment. The title 'ZOMBICIDE' is written in a large, stylized, jagged font with a skull in the letter 'O', and 'BLACK PLAGUE' is written in a smaller, simpler font below it.

REGOLE E MISSIONI



CAPITOLI

CONTENUTO	3
VIOLENZA MEDIEVALE!	5
PREPARAZIONE	6
PANORAMICA	8
REGOLE BASE	9
DEFINIZIONI UTILI	9
LINEA DI VISTA	10
MOVIMENTO	11
LEGGERE UNA CARTA EQUIPAGGIAMENTO	12
ARMI E INCANTESIMI DA COMBATTIMENTO	12
SFONDARE PORTE, UCCIDERE ZOMBIE	
ED EQUIPAGGIAMENTO RUMOROSO	13
CARATTERISTICHE DI COMBATTIMENTO	14
RUMORE	15
ESPERIENZA, LIVELLO DI PERICOLO E ABILITÀ	16
INVENTARIO	17
MANI	17
CORPO	17
ZAINO	17
GLI ZOMBIE	18
DEAMBULANTE	18
GRASSONE	18
CORRIDORE	18
ABOMINIO	18
NECROMANTE	18
FASE DEI GIOCATORI	19
MOVIMENTO	19
CERCARE	19
APRIRE UNA PORTA	19
GENERAZIONE NEGLI EDIFICI	20
RIORGANIZZARE/SCAMBIARE	20
AZIONI DI COMBATTIMENTO	21
AZIONE IN MISCHIA	21
AZIONE A DISTANZA	21
AZIONE DI MAGIA	21
AZIONE DI INCANTAMENTO	22
PRENDERE O ATTIVARE UN OBIETTIVO	22
FARE RUMORE!	22
NON FARE NIENTE	22

FASE DEGLI ZOMBIE	23
PASSO 1 - ATTIVAZIONE	23
ATTACCARE	23
TIRI ARMATURA / ARMATURE E SCUDI	23
MOVIMENTO	24
GIOCARE I CORRIDORI	25
PASSO 2 - GENERAZIONE	25
ZONE DI GENERAZIONE COLORATE	26
CARTE ATTIVAZIONE EXTRA	26
CARTE DOPPIA GENERAZIONE	26
PENURIA DI MINIATURE	28
NECROMANTI	29
CABALE DI NECROMANTI	31
GIOCARE UNA CABALA	31
COMBATTIMENTO	32
AZIONE IN MISCHIA	33
AZIONE A DISTANZA	33
ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI	34
FUOCO AMICO	34
ARMI RICARICABILI	34
AZIONE DI MAGIA	35
FUOCO DI DRAGO	35
CRIPTE	36
ZONE E PORTE DELLE CRIPTE	36
ARTEFATTI DELLE CRIPTE	37
GIOCARE CON 7+ SOPRAVVISSUTI	37
MISSIONI	38
MISSIONE 0 DANZA MACABRA	38
FACILE / 4+ SOPRAVVISSUTI / 45 MINUTI	
MISSIONE 1 CACCIA GROSSA	40
FACILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 60 MINUTI	
MISSIONE 2 IL LIBRO NERO	41
FACILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 60 MINUTI	
MISSIONE 3 I PASTORI	42
MEDIO / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI	
MISSIONE 4 CARESTIA	43
MEDIO / 6 SOPRAVVISSUTI / VARIABILE	
MISSIONE 5 SALA DELLE GUARDIE	44
MEDIO / 6+ SOPRAVVISSUTI / 120 MINUTI	
MISSIONE 6 IN CALIGINE ABDITUS	45
MEDIO / 6+ SOPRAVVISSUTI / 120 MINUTI	
MISSIONE 7 LA VISTA DEI MORTI	46
MEDIO / 6+ SOPRAVVISSUTI / 150 MINUTI	
MISSIONE 8 IL TEMPIO MALEDETTO	47
DIFFICILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 120 MINUTI	
MISSIONE 9 LA VORAGINE INFERNALE	48
DIFFICILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 150 MINUTI	
MISSIONE 10 LA PROVA DEL FUOCO	49
DIFFICILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 180 MINUTI	
ABILITÀ	51



CONTENUTO

9 TESSERE DI GIOCO (A DUE FACCE)



65 MINIATURE DEGLI ZOMBIE



35 Deambulanti



14 Grassoni

14 Corridori

6 MINIATURE E SCHEDE IDENTITÀ DEI SOPRAVVISSUTI



Nelly

Ann

Silas



1 Abominio

1 Necromante

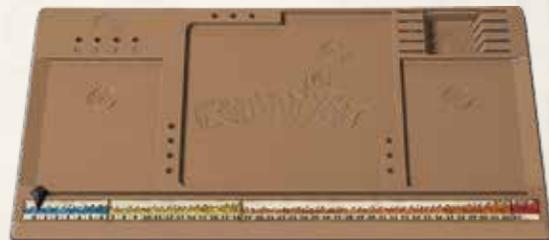
6 PLANCE DEI SOPRAVVISSUTI



Clovis

Baldric

Samson



6 DADI



6 BASI COLORATE DEI SOPRAVVISSUTI



48 SEGNAPIUNTI



68 SEGNALENI

Porte

- Blu x1
- Verde x1
- Neutrale x12

Bile di Drago x4

Segnalino Uscita x1

Primo Giocatore x1

Rumore x18

Azione Gratuita x1

Putrefazione x1

Obiettivi

- Rosso/Blu x1
- Rosso/Verde x1
- Rosso/Rosso x8

Generazione Zombie

- Rosso/Blu x1
- Rosso/Verde x1
- Rosso/Necromante blu x1
- Rosso/Necromante verde x1
- Rosso/Necromante rosa x1
- Rosso/Necromante viola x1
- Rosso/Necromante bianco x1
- Rosso/Necromante giallo x1
- Rosso/Rosso x4

Porte delle Cripte

- Viola x2
- Giallo x2

Zone delle Cripte

- Viola x1
- Giallo x1

125 MINI-CARTE

71 carte Equipaggiamento

- Aaahh!! x4
- Acqua x2
- Arco Corto x1
- Arco Corto (Equip. di Partenza) ... x1
- Arco Lungo x2
- Ascia x2
- Balestra x2
- Balestra a Mano x2
- Balestra a Ripetizione x2
- Balestra Orchesca x1
- Bile di Drago x4
- Carne Salata x2
- Colpo Mortale x2
- Corazza di Cuoio x2
- Corazza di Piastre x1
- Cotta di Maglia x2
- Frecce a Volontà x3
- Fulmine x2
- Guarigione x1
- Inferno x1
- Invisibilità x1
- Martello x1
- Martello (Equip. di Partenza) x1
- Mele x2
- Pugnale x4
- Palla di Fuoco x2
- Spadone x2
- Scarica di Mana x1
- Scarica di Mana (Equip. di Partenza) . x1
- Quadrelli a Volontà x3
- Repulsione x1
- Scudo x2
- Spada x2
- Spada Corta x1
- Spada Corta (Equip. di Partenza) .. x3
- Torcia x4
- Velocità x1

54 carte Zombie (da #01 a #54)



VIOLENZA MEDIEVALE!



Morte, ingiustizia, epidemie e guerra sono piaghe comuni di questi tempi, ma nulla poteva prepararci agli... zombie!

Sono emersi dalle impenetrabili foreste, avvolti dalla nebbia, semplici pedine al servizio di necromanti che puntavano il dito contro fattorie e villaggi per indicare loro le prede. Gli zombie sono calati su di noi come uno sciame, mordendo, dilaniando e facendo a pezzi gli abitanti. Non potevamo fare altro che inorridire nel vedere i nostri amici defunti che, una volta rianimati, si aggiungevano alle file degli zombie.

L'invasione avrebbe potuto funzionare, seminando caos e morte ovunque fino a diventare una forza in grado di minacciare le grandi città. Con un numero sufficiente di zombie, anche le mura più possenti prima o poi sarebbero cadute. Ma i necromanti si dimenticarono di noi. La plebaglia. I villici.

I necromanti sono caduti vittime della stessa superbia che spesso acceca i nostri "nobili signori". Hanno dimenticato che siamo tenaci. E che sappiamo combattere. I necromanti pensavano di sfruttarci come una facile riserva di cadaveri freschi.

Si sbagliavano.

Ora è giunto il momento di imbracciare le armi e di combattere per difendere le nostre vite e la nostra libertà! È giunto il momento dello **Zombicidio!**

E GLI ZOMBICIDE DELL'ERA MODERNA?



Zombicide: Black Plague utilizza alcune meccaniche base tratte dal suo fratello originale, lo *Zombicide* dell'era moderna. Se volete, potete mescolare alcuni materiali delle due linee per creare la vostra ambientazione personale (qualcuno ha parlato di "bastoni tonanti"?). Tuttavia, molte regole sono cambiate per impartire a *Zombicide: Black Plague* un gusto speciale!

Zombicide: Black Plague è un gioco collaborativo in cui i giocatori, da uno a sei, affrontano orde di Zombie controllate dal meccanismo stesso del gioco. Ogni giocatore controlla da uno a sei Sopravvissuti in un mondo fantasy invaso dagli Zombie. Lo scopo del gioco è semplicemente quello di completare gli obiettivi della Missione, sopravvivere e uccidere il maggior numero possibile di Zombie!

Gli Zombie sono lenti e prevedibili, ma ce ne sono molti. E dovrete fare attenzione anche al loro Abominio e ai Necromanti che li comandano! I Sopravvissuti usano tutto ciò su cui riescono a mettere le mani per uccidere gli Zombie. Migliori sono le armi che usano, più alto è il computo delle vittime, e più numerosi sono gli Zombie che compariranno, attirati dal massacro!

I Sopravvissuti possono scambiarsi equipaggiamento e i giocatori possono definire una tattica comune. Soltanto tramite la collaborazione sarà possibile portare a termine gli obiettivi della Missione e sopravvivere. Combattere gli Zombie è divertente, ma sarà necessario anche salvare gli altri Sopravvissuti, trovare cibo e armi, scoprire i segreti dei Necromanti e altro ancora.

Dopo avere fatto pratica con *Zombicide: Black Plague*, il vostro gruppo di gioco diventerà la squadra di cacciatori di mostri per eccellenza in queste terre!





PREPARAZIONE

1. Scegliere una Missione.
2. Collocare le tessere.
3. Collocare le porte, gli Obiettivi e tutti i segnalini indicati dalla Missione.

In una partita di *Zombicide: Black Plague* si usano solitamente 6 Sopravvissuti, distribuiti nel modo che si preferisce tra i giocatori. Consigliamo ai giocatori esordienti di giocare le loro prime partite con un solo Sopravvissuto, per familiarizzare rapidamente con le meccaniche di gioco. Un giocatore veterano può invece assumere facilmente il controllo di un'intera squadra di 6 Sopravvissuti e ripulire quelle fastidiose orde di Zombie tutto da solo!



6

BLACK PLAGUE - REGOLE

4. Ogni giocatore prende un numero da 1 a 6 Sopravvissuti con cui giocare. I giocatori possono disporsi attorno al tavolo nell'ordine che preferiscono. Dal momento che collaborano contro il gioco stesso, tutti i giocatori fanno parte della stessa squadra.

5. I giocatori prendono una Plancia per ognuno dei loro Sopravvissuti e collocano la Scheda Identità del Sopravvissuto su di essa. Prendono una base di plastica colorata e la attaccano alla miniatura del Sopravvissuto per identificarla facilmente. Infine prendono i 5 segnapunti di plastica dello stesso colore.

6. Mettere da parte tutte le carte Equipaggiamento con la parola chiave "Equipaggiamento di Partenza": un Martello, una Scarica di Mana, un Arco Corto e tre Spade Corte. Queste carte sono identificabili dal loro sfondo grigio.



Queste sono le carte Equipaggiamento di Partenza della squadra.

Mettere inoltre da parte le carte Equipaggiamento con la parola chiave "Cripta": Inferno e Balestra Orchesca. Queste carte sono identificabili dallo sfondo blu.



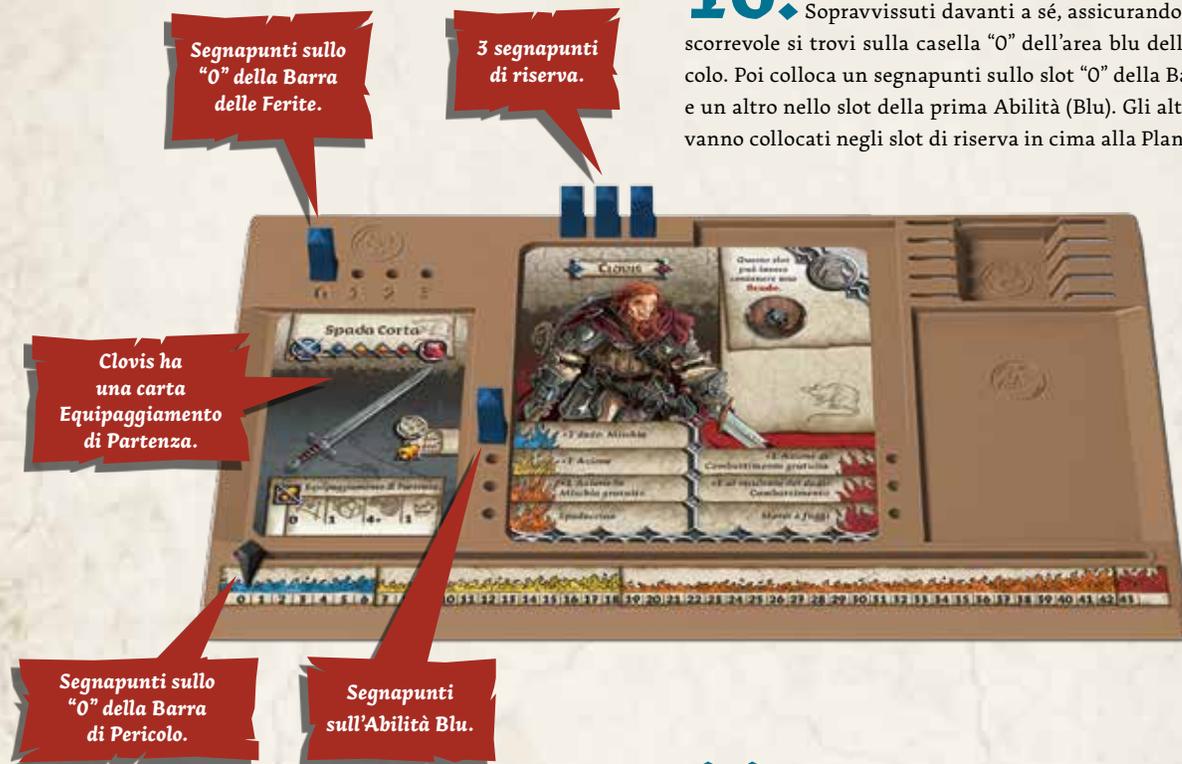
Le potenti carte Cripta sono solitamente nascoste da qualche parte sul tabellone, come tesori.

7. Distribuire l'Equipaggiamento di Partenza tra i Sopravvissuti come si ritiene più opportuno. *Zombicide: Black Plague* è un gioco collaborativo, quindi è la squadra a decidere. Ogni Sopravvissuto inizia il gioco con almeno una carta. Se l'Abilità di partenza di un Sopravvissuto indica delle armi di partenza, il Sopravvissuto riceve ora quelle armi, a prescindere dall'Equipaggiamento di Partenza che è stato appena distribuito.

8. Formare un mazzo con le carte Zombie e uno con le carte Equipaggiamento e mescolare ciascun mazzo. entrambi i mazzi vanno collocati a faccia in giù accanto al tabellone.

9. Collocare le miniature che rappresentano i Sopravvissuti scelti sulla Zona o sulle Zone di partenza indicate dalla Missione.

10. Ogni giocatore colloca la Plancia o le Plance dei suoi Sopravvissuti davanti a sé, assicurandosi che la freccia scorrevole si trovi sulla casella "0" dell'area blu della Barra di Pericolo. Poi colloca un segnapunti sullo slot "0" della Barra delle Ferite e un altro nello slot della prima Abilità (Blu). Gli altri 3 segnapunti vanno collocati negli slot di riserva in cima alla Plancia.



11. Decidere chi sarà il primo giocatore; quel giocatore riceve il segnalino "primo giocatore".





PANORAMICA

Zombicide: Black Plague si svolge in una serie di Round di Gioco composti nel modo seguente:

◆ FASE DEI GIOCATORI

Il giocatore con il segnalino "primo giocatore" svolge il suo Turno, attivando i suoi Sopravvissuti uno alla volta, nell'ordine di sua scelta. Ogni Sopravvissuto può effettuare inizialmente tre Azioni per Turno, anche se certe Abilità possono permettergli di effettuare delle Azioni extra nel corso della partita. Il Sopravvissuto usa le sue Azioni per uccidere gli Zombie, muoversi sul tabellone e svolgere altri compiti per conseguire i vari obiettivi della Missione. Alcune Azioni fanno rumore, e il rumore attira gli Zombie!

Una volta che un giocatore ha attivato tutti i suoi Sopravvissuti, il giocatore alla sua sinistra svolge il suo Turno, attivando i suoi Sopravvissuti allo stesso modo.

Quando tutti i giocatori hanno completato il loro Turno, la Fase dei Giocatori termina.

La Fase dei Giocatori è spiegata in dettaglio a pagina 19.

◆ FASE DEGLI ZOMBIE

Tutti gli Zombie sul tabellone si attivano e spendono un'Azione attaccando un Sopravvissuto accanto a loro oppure, se non possono attaccare nessuno, muovendosi verso i Sopravvissuti o le Zone rumorose. Alcuni Zombie, chiamati Corridori, hanno diritto a due Azioni, quindi possono attaccare due volte, attaccare e muoversi, muoversi e attaccare o muoversi due volte.

Una volta che tutti gli Zombie hanno effettuato le loro Azioni, altri Zombie appaiono in tutte le Zone di Generazione attive sul tabellone.

La Fase degli Zombie è spiegata in dettaglio a pagina 23.



◆ FASE FINALE

Tutti i segnalini Rumore vengono rimossi dal tabellone e il primo giocatore passa il segnalino "primo giocatore" al giocatore alla sua sinistra. Ha quindi inizio un nuovo Round di Gioco.

◆ VITTORIA E SCONFITTA

La partita è persa quando tutti i Sopravvissuti sono stati eliminati o se troppi Necromanti riescono a fuggire. Certe Missioni possono essere perdute se si verificano alcune determinate condizioni (come per esempio perdere un singolo Sopravvissuto).

La partita è vinta immediatamente quando tutti gli obiettivi della Missione sono stati completati. *Zombicide: Black Plague* è un gioco collaborativo, quindi tutti i giocatori vincono se gli obiettivi della Missione vengono conseguiti.





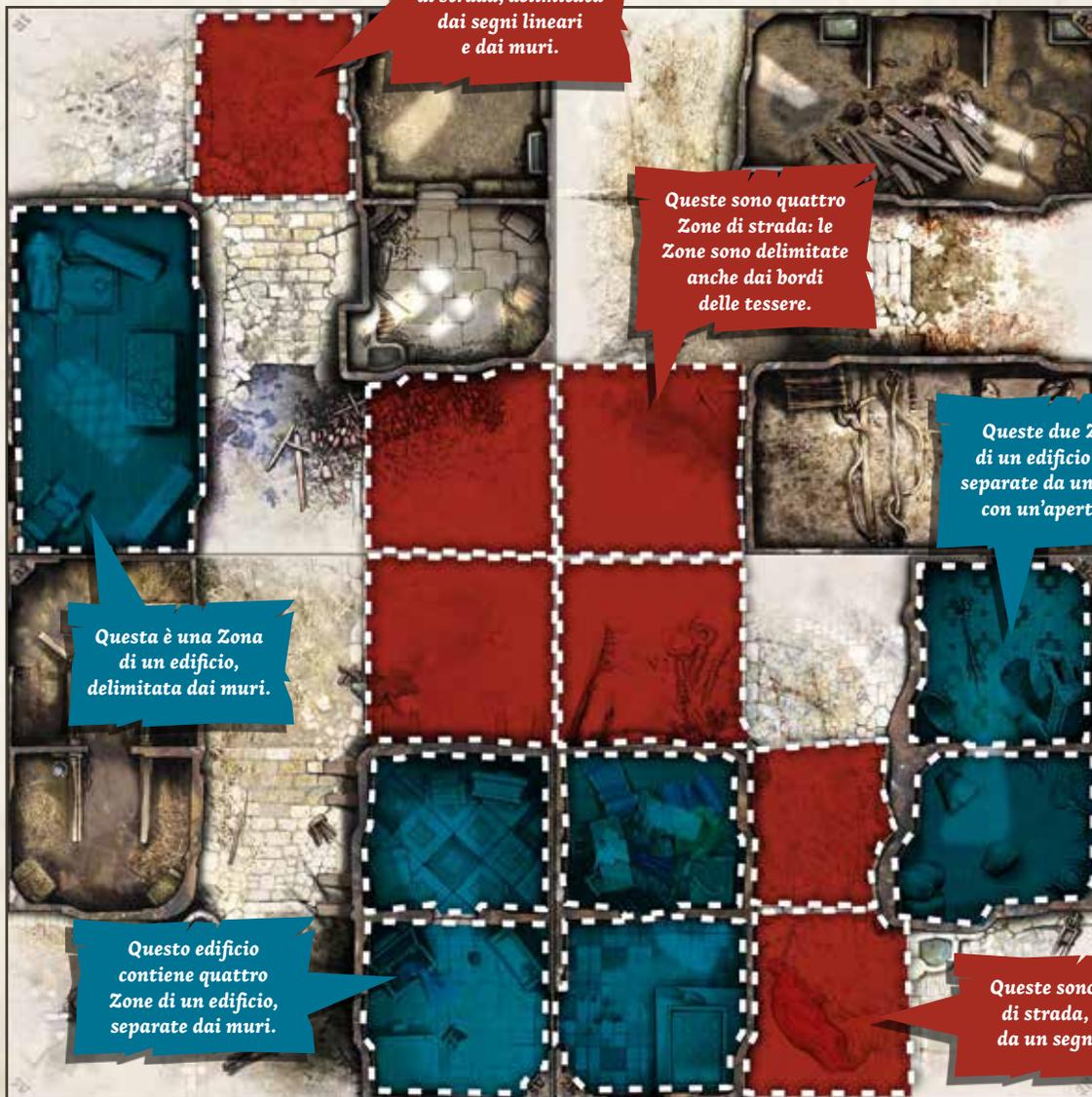
REGOLE BASE



DEFINIZIONI UTILI

Personaggio: Un Sopravvissuto o uno Zombie.

Zona: All'interno di un edificio, una Zona è una stanza. In strada, una Zona è un'area tra due segni lineari (o tra un segno lineare e il bordo di una tessera) e i muri degli edifici lungo la strada.



Questa è una Zona di strada, delimitata dai segni lineari e dai muri.

Queste sono quattro Zone di strada: le Zone sono delimitate anche dai bordi delle tessere.

Queste due Zone di un edificio sono separate da un muro, con un'apertura.

Questa è una Zona di un edificio, delimitata dai muri.

Questo edificio contiene quattro Zone di un edificio, separate dai muri.

Queste sono due Zone di strada, separate da un segno lineare.

LINEA DI VISTA

Come si determina se uno Zombie vede un Sopravvissuto o viceversa? **In strada**, i Personaggi vedono lungo le linee rette che corrono parallelamente ai bordi del tabellone. I Personaggi non possono vedere diagonalmente. La loro Linea di Vista copre tutte le Zone che la linea attraversa prima di arrivare a un muro o al margine del tabellone.

In un edificio, un Personaggio vede tutte le Zone che condividono un'apertura con la Zona attualmente occupata dal Personaggio. Se c'è un'apertura, i muri non bloccano la Linea di Vista tra due Zone. La Linea di Vista di un Personaggio, tuttavia, è limitata a una Zona di distanza.

NOTA: Se un Sopravvissuto guarda da un edificio in strada, o da una strada all'interno di un edificio, la Linea di Vista può attraversare un qualsiasi numero di Zone in linea retta nelle strade, ma soltanto una Zona all'interno dell'edificio.

Ann non può vedere questa Zona, dato che la porta è chiusa.

Ann può vedere la prima Zona di questo edificio attraverso la porta aperta.

La Linea di Vista di Ann è limitata a una Zona attraverso l'edificio.

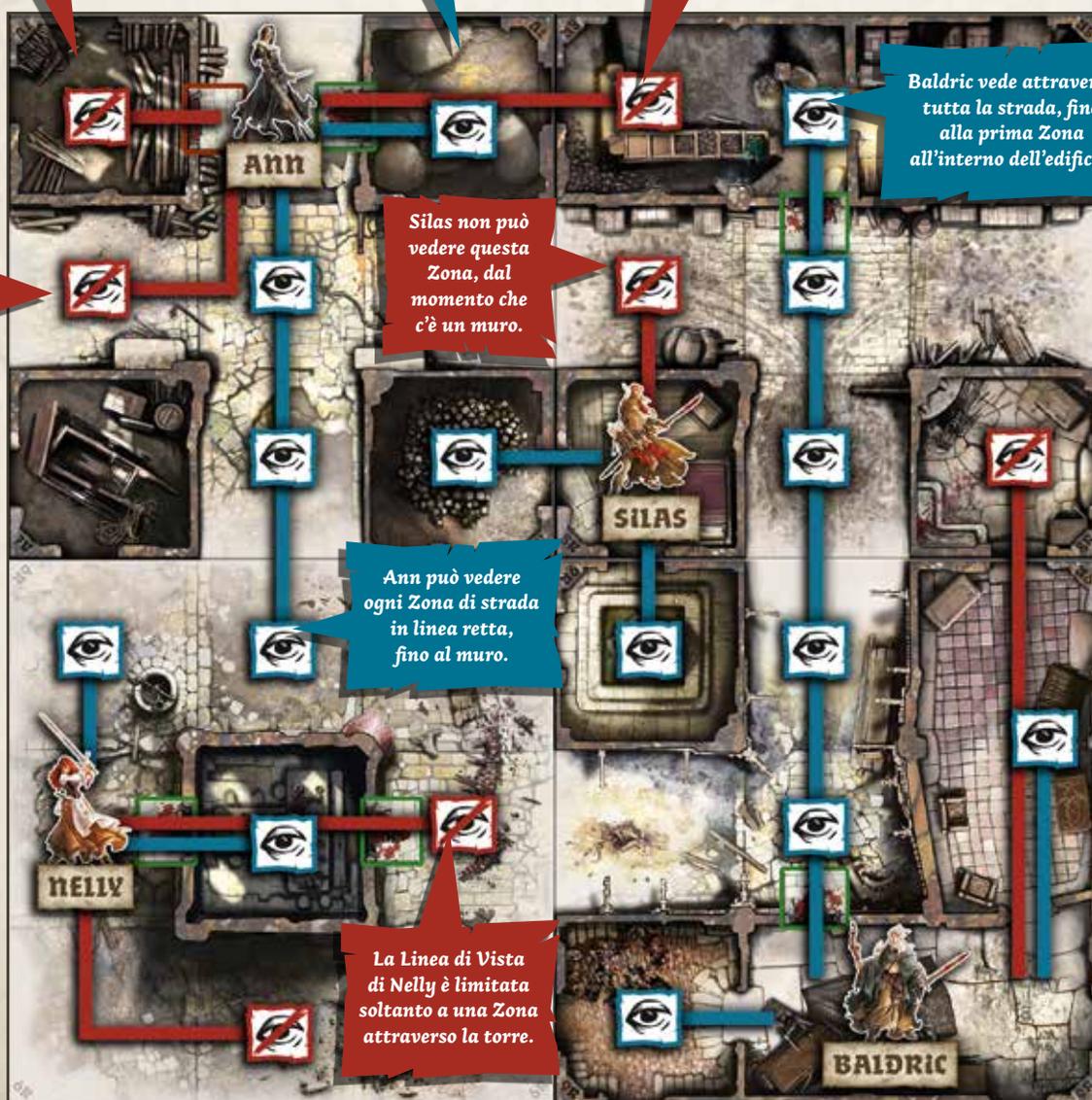
Baldric vede attraverso tutta la strada, fino alla prima Zona all'interno dell'edificio.

Ann non può vedere questa Zona, dal momento che può vedere soltanto in linea retta.

Silas non può vedere questa Zona, dal momento che c'è un muro.

Ann può vedere ogni Zona di strada in linea retta, fino al muro.

La Linea di Vista di Nelly è limitata soltanto a una Zona attraverso la torre.

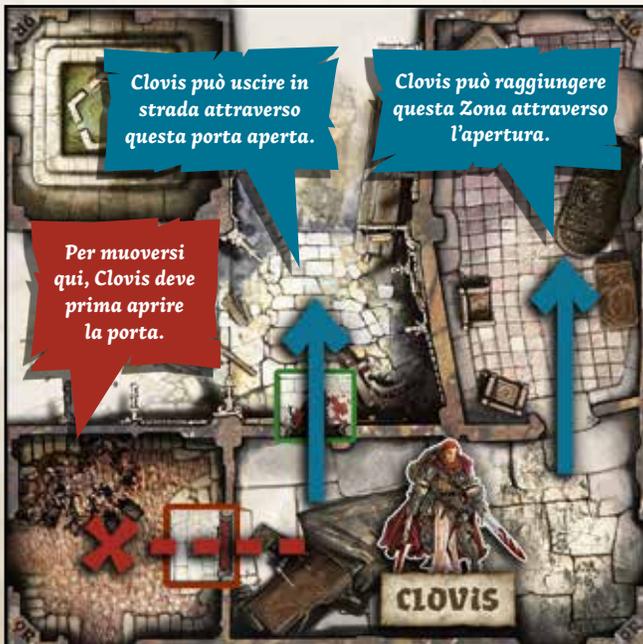


MOVIMENTO

I Personaggi possono muoversi da una Zona alla successiva, purché la prima Zona condivida almeno un bordo con la Zona di destinazione. Gli angoli non contano; questo significa che i Personaggi non possono muoversi in diagonale.

In strada, il movimento da una Zona all'altra è privo di restrizioni. Tuttavia, i Personaggi devono passare attraverso una porta (o un'apertura) per muoversi da un edificio a una strada e viceversa.

All'interno di un edificio, i Personaggi possono muoversi da una Zona all'altra fintanto che queste Zone sono collegate da un'apertura. La posizione della miniatura all'interno della Zona e la disposizione dei muri non conta, fintanto che le Zone condividono un'apertura.



◆ LEGGERE UNA CARTA EQUIPAGGIAMENTO

ARMI E INCANTESIMI DA COMBATTIMENTO

E i siamo recati nella palazzina di campagna del re. Era poco lontana, e anche se non avevamo il permesso di entrare nelle sue terre, abbiamo immaginato che, in questa situazione, Sua Maestà avrebbe chiuso un occhio. Abbiamo trovato il castello fatto a pezzi, demolito. I pochi sopravvissuti si erano rintanati nelle cantine. Immaginate la loro sorpresa quando delle voci umane hanno chiesto loro di aprire le porte e si sono ritrovati di fronte a un'armata di contadini armati di torce e forconi. Le forze del re si erano rivelate impotenti dinanzi all'orda famelica. Ma ora, almeno, avevamo al nostro fianco qualche mago e qualche maestro d'armi. E armi. Molte armi. Ne erano rimaste in abbondanza dopo la carneficina. Gli zombie non usano spade.

Zombicide: Black Plague contiene molte carte Equipaggiamento. Quelle che i Sopravvissuti usano per distruggere gli Zombie sono suddivise in tre categorie: armi da Mischia, armi a Distanza o incantesimi da Combattimento.

• **Le armi da Mischia** hanno un valore di Gittata "0" e quindi possono essere usate solo nella stessa Zona in cui si trova il Sopravvissuto. Vengono usate con le Azioni in Mischia (vedi pagina 33).



Ascia o Spada? Esistono molti modi per fare a pezzi uno Zombie!

• **Le armi a Distanza** hanno un valore di Gittata massima pari a "1" (o più). Vengono usate con le Azioni a Distanza (vedi pagina 33). Attaccare a Gittata 0 con un'arma a Distanza è considerato comunque un'Azione a Distanza.



È meglio abbandonare l'Arco Corto di partenza al più presto possibile in favore di armi a Distanza più potenti.

• **Gli incantesimi da Combattimento** hanno solitamente l'aspetto di una pergamena e un valore massimo di Gittata pari a "1" (o più). Vengono usati con le Azioni di Magia (vedi pagina 35). Attaccare a Gittata 0 con un incantesimo da Combattimento è considerato comunque un'Azione di Magia.



Palla di Fuoco e Scarica di Mana sono incantesimi da Combattimento.

Alcune carte Equipaggiamento possono appartenere simultaneamente a più categorie.



La Balestra Orchesca è sia un'arma da Mischia che un'arma a Distanza.

SFONDARE PORTE, UCCIDERE ZOMBIE ED EQUIPAGGIAMENTO RUMOROSO



L'equipaggiamento che consente ai Sopravvissuti di aprire le porte ma richiede un tiro di dadi per farlo mostra questo simbolo. Il dado indica il risultato minimo richiesto per aprire la porta.



L'equipaggiamento che consente ai Sopravvissuti di aprire le porte senza tirare dadi mostra questo simbolo.



L'equipaggiamento che consente ai Sopravvissuti di uccidere gli Zombie mostra alcune caratteristiche di Combattimento sulla parte bassa della carta.

Ognuno di questi simboli è accompagnato da un secondo simbolo che si riferisce al rumore, che stabilisce se l'Azione è rumorosa o meno. il rumore attira gli Zombie!



Questa Azione è rumorosa e produce un segnalino Rumore (vedi Rumore, pagina 15).



Questa Azione non è rumorosa e non produce nessun segnalino Rumore.

CARATTERISTICHE DI COMBATTIMENTO

Le armi in Mischia, le armi a Distanza e gli incantesimi da Combattimento mostrano varie caratteristiche di Combattimento utili per mutilare, trafiggere o disintegrare gli Zombie in molti modi diversi.



Queste gemme indicano quale Livello di Pericolo un Sopravvissuto deve avere raggiunto per poter usare questa carta. Tutte le carte di questa scatola mostrano tutte e quattro le gemme, quindi i Sopravvissuti possono usarle a ogni livello. Alcune espansioni conterranno carte in cui alcune di queste gemme sono state rimosse; in quel caso la carta non potrà essere usata fino a quando il Sopravvissuto non avrà raggiunto i corrispondenti Livelli di Pericolo (potrà comunque essere riposta in qualsiasi slot disponibile).

DOPPIA: Chi impugna armi Doppie con lo stesso nome in ogni mano può usarle entrambe con una singola Azione (le armi a Distanza Doppie e gli incantesimi da Combattimento Doppi devono essere mirati sulla stessa Zona).

MANO: Questa carta Equipaggiamento deve essere messa in Mano per poter essere usata.



SILENZIOSA: Non produce un segnalino Rumore quando viene usata in Combattimento in Mischia.

APRIRE PORTE: Apre le porte senza richiedere un tiro di dadi.

RUMOROSA: Produce un segnalino Rumore quando viene usata per aprire le porte.

GITTATA: Il numero minimo e massimo di Zone che l'arma può raggiungere. "0" indica che l'Ascia è solo un'arma da Mischia.

DANNI: I danni inferti con ogni successo. È richiesto un valore di "2" (o più) per eliminare i Grassoni.

DADI: Si tira il numero di dadi indicato da questo valore quando si spende un'Azione in Mischia per usare questa arma.

PRECISIONE: Ogni risultato del dado che è pari o superiore a questo valore è un successo. I risultati inferiori sono fallimenti.

SILENZIOSA: Non produce un segnalino Rumore quando viene usata in Combattimento a Distanza.

MANO: Questa carta Equipaggiamento deve essere messa in Mano per poter essere usata.



GITTATA: Il numero minimo e massimo di Zone che l'arma può raggiungere. Una Gittata massima di "1" o più indica che l'Arco Corto è un'arma a Distanza.

DADI: Si tira il numero di dadi indicato da questo valore quando si spende un'Azione a Distanza per usare questa arma.

PRECISIONE: Ogni risultato del dado che è pari o superiore a questo valore è un successo. I risultati inferiori sono fallimenti.

DANNI: I danni inferti con ogni successo. È richiesto un valore di "2" (o più) per eliminare i Grassoni.

MANO: Questa carta Equipaggiamento va messa in Mano per poter essere usata.

INCANTESIMO: Le carte Incantesimo contengono l'illustrazione di una pergamena.

DANNI: I danni inferti con ogni successo. È richiesto un valore di "2" (o più) per eliminare i Grassoni.

PRECISIONE: Ogni risultato del dado che è pari o superiore a questo valore è un successo. I risultati inferiori sono fallimenti.

DADI: Si tira il numero di dadi indicato da questo valore quando si spende un'Azione di Magia per usare questo incantesimo.

GITTATA: Il numero minimo e massimo di Zone che l'incantesimo può raggiungere.

RUMOROSO: Produce un segnalino Rumore quando viene usato nei Combattimenti magici. Le armi o gli incantesimi Doppi producono un singolo segnalino Rumore per ogni Azione.

DOPPIO: Chi impugna armi Doppie con lo stesso nome in ogni mano può usarle entrambe con una singola Azione (le armi a Distanza Doppie e gli incantesimi da Combattimento Doppi devono essere mirati sulla stessa Zona).

RUMORE



I morti che camminano vanno a caccia basandosi su ciò che vedono e ciò che sentono. Se vi vedono, inizieranno subito ad ansimare e a gemere, bramosi di saziarsi delle vostre carni. Ma quando tutto è silenzioso, anche loro rimangono in silenzio. Basta fare un solo rumore, un qualsiasi rumore, e vi saranno addosso. Non potete immaginare quanto possa essere silenzioso un morto... cioè, forse potete immaginarvelo, ma un morto che cammina può essere silenzioso quanto un morto immobile. Nessun grido di battaglia. Nessun gemito. Alcuni sopravvissuti hanno imparato a imbastardirsi volontariamente, per non lanciare nessun grido di sorpresa (o di orrore).

Lanciare un incantesimo o sfondare una porta fa rumore, e il rumore attira gli Zombie. Ogni azione che apre una porta usando Equipaggiamento rumoroso o attacca usando Equipaggiamento rumoroso produce un segnalino Rumore.

- Collocare questo segnalino nella Zona in cui il Sopravvissuto ha risolto l'Azione. Il segnalino rimane nella Zona dove il Sopravvissuto lo ha prodotto, anche se poi il Sopravvissuto si muove.
- Una singola Azione può produrre solo un singolo segnalino Rumore, a prescindere dal numero di dadi tirati, dai successi ottenuti, o dall'uso di armi Doppie.
- I segnalini Rumore vengono rimossi dal tabellone dopo la Fase Finale (vedi pagina 8).

NOTA: Ogni miniatura di un Sopravvissuto conta come un segnalino Rumore. Gli Zombie hanno un udito finissimo e i Sopravvissuti non riescono proprio a rimanere in silenzio!

ESEMPIO: Clovis spende un'Azione per aprire una porta con un'Ascia. Questo è un modo rumoroso di aprire una porta, che produce un segnalino Rumore. Dopodiché attacca uno Zombie nella sua Zona, abbattendolo dopo due Azioni in Mischia. L'Ascia è un'arma silenziosa, quindi queste Azioni in Mischia non producono rumore. Nella Zona rimangono due "rumori": il segnalino Rumore prodotto dall'apertura della porta e la miniatura stessa di Clovis.

In un'altra Zona, Baldric esegue due Azioni di Magia con la sua Palla di Fuoco. Anche se tira tre dadi per ogni Azione di Magia, deve collocare solo due segnalini Rumore nella sua Zona, uno per ogni Azione di Magia. I segnalini Rumore rimangono nella Zona dove Baldric li ha prodotti; non lo seguono quando lui si muove.

◆ ESPERIENZA, LIVELLO DI PERICOLO E ABILITÀ

Per ogni Zombie ucciso, un Sopravvissuto guadagna un punto esperienza e avanza di una tacca sulla sua Barra di Pericolo. Alcuni obiettivi delle Missioni forniscono più punti esperienza, come anche l'eliminazione degli Abomini.

Esistono quattro Livelli di Pericolo sulla Barra di Pericolo: Blu, Giallo, Arancio e Rosso. Rappresentano tutto ciò che va da una pioggerella di Zombie a un'inondazione.

A ogni Livello di Pericolo, un Sopravvissuto ottiene una nuova Abilità che gli sarà di aiuto nella sua Missione (vedi Abilità, pagina 51). Le Abilità si aggiungono le une alle altre man mano che il Livello di Pericolo sale: al Livello Rosso, un Sopravvissuto avrà quattro Abilità. Man mano che le nuove Abilità vengono sbloccate, il giocatore colloca nuovi segnapunti sulla Plancia del Sopravvissuto per indicarlo.

· Quando un Sopravvissuto arriva a 7 punti esperienza, il suo Livello di Pericolo passa a Giallo e il Sopravvissuto ottiene una quarta Azione.

· Quando un Sopravvissuto arriva a 19 punti esperienza, il suo Livello di Pericolo passa ad Arancio, e il Sopravvissuto può scegliere una delle due Abilità indicate sulla sua Scheda Identità.

· A 43 punti esperienza, il Sopravvissuto arriva al Livello di Pericolo Rosso e ottiene un'Abilità da scegliere tra le tre indicate sulla Scheda Identità.

L'avanzamento di esperienza, tuttavia, ha un effetto collaterale. Quando un giocatore pesca una carta Zombie per generare gli Zombie, deve leggere la riga che corrisponde al Sopravvissuto ancora in gioco con il Livello di Pericolo più alto (vedi Generazione degli Zombie, pagina 25). **Più forte è il Sopravvissuto, più Zombie appaiono.**



Livello Rosso:
2 Grassoni

Livello Arancio:
5 Deambulanti

Livello Giallo:
2 Corridori

Livello Blu:
Nessuno Zombie



Da 0 a 6 punti esperienza: Livello Blu, il Sopravvissuto possiede un'Abilità di partenza.

Da 7 a 18 punti esperienza: Livello Giallo, il Sopravvissuto ottiene una quarta Azione.

Da 19 a 42 punti esperienza: Livello Arancio, il Sopravvissuto sceglie un'Abilità tra le due disponibili.

43 punti esperienza: Livello Rosso, il Sopravvissuto sceglie un'Abilità tra le tre disponibili.



INVENTARIO

Ogni Sopravvissuto può portare fino a otto carte Equipaggiamento, suddivise in tre tipi di slot Equipaggiamento sulla sua Plancia: Due slot Mani, uno slot Corpo e cinque slot Zaino. È consentito scartare le carte dal proprio inventario per fare spazio a nuove carte in qualsiasi momento, gratuitamente (anche durante il Turno di un altro giocatore).

MANI



Il simbolo della Mano indica le carte Equipaggiamento che possono essere usate solo in Mano.

- Entrambi gli slot Mano sono riservati esclusivamente alle carte Equipaggiamento dotate del simbolo della Mano.
- Una carta Equipaggiamento che porta il simbolo della Mano può essere usata solo quando viene impugnata in Mano.

CORPO



Il simbolo del Corpo indica le carte Equipaggiamento che possono essere usate solo sul Corpo.

- Lo slot Corpo è riservato alle carte Equipaggiamento dotate del simbolo del Corpo.

- In alternativa, può ospitare la carta Equipaggiamento specifica indicata su di esso. In quel caso la carta è considerata impugnata in Mano e rappresenta un tipo di Equipaggiamento speciale che questo Sopravvissuto può estrarre e usare in un batter d'occhio.
- Una carta Equipaggiamento che porta il simbolo del Corpo può essere usata solo quando viene messa sul Corpo.

ZAINO



Il simbolo dello Zaino indica le carte Equipaggiamento che possono essere custodite solo nello Zaino.

- Gli slot Zaino possono contenere fino a cinque carte Equipaggiamento di qualsiasi tipo.
- Le carte Equipaggiamento che portano il simbolo del Corpo o della Mano possono essere custodite nello Zaino, ma finché si trovano lì non possono essere utilizzate. **Ogni testo presente su di esse non avrà effetto finché non saranno spostate negli slot inventario appropriati.**
- Una carta Equipaggiamento che porta il simbolo dello Zaino può essere custodita soltanto nello Zaino, e finché si trova lì è sempre considerata in uso.

Lo slot Corpo è riservato a una carta Equipaggiamento che porta il simbolo del Corpo, come un'armatura, o a una carta Equipaggiamento specifica per questo slot (per esempio, un Pugnale per Nelly).

Gli slot Zaino possono custodire qualsiasi carta arma o incantesimo che il personaggio non stia usando attualmente, nonché le carte concepite per fornire supporto, come Freccie a Volontà.



Entrambe le Mani servono principalmente a combattere. Possono ricevere solo carte che portano il simbolo della Mano, come le armi e gli incantesimi.

◆ GLI ZOMBIE

Zombicide: Black Plague contiene cinque tipi di Zombie. Un bravo Sopravvissuto impara in fretta quali sono i loro punti di forza e i loro punti deboli!

La maggior parte degli Zombie può spendere una singola Azione quando si attiva (i Corridori ne hanno due). Uno Zombie viene eliminato non appena viene colpito da un attacco che infligge il valore minimo di Danni richiesto. Il suo uccisore guadagna immediatamente i corrispondenti punti esperienza.



DEAMBULANTE

Una volta erano contadini, artigiani, mercanti o popolani, ma questi sventurati sono stati colti alla sprovvista. Erano gente comune, con le loro speranze e i loro sogni, ma ora sono solo zombie, animati da un unico proposito. Li chiamiamo Deambulanti, sono i più numerosi e i più ottusi della loro razza, ma non vanno sottovalutati. In grandi numeri possono essere molto pericolosi, e i loro numeri sono fin troppo grandi.

Danni minimi per distruggerlo: 1 Danno

Ricompensa in punti esperienza: 1 punto



GRASSONE

I Grassoni sono quelli che generalmente chiameremmo... beh, gente grassa. Ma sotto l'adipe di un ricco mercante o di un nobile defunto si nasconde dell'altro. Ignorano il dolore, come la maggior parte dei morti. E' bisogno di un'arma robusta per finire questi zombie. O di un'arma potente. O di un mazo. Anche il fuoco funziona, naturalmente: se usato a dovere, può consegnarli al loro riposo eterno.

Danni minimi per distruggerlo: 2 Danni

Ricompensa in punti esperienza: 1 punto



CORRIDORE

I Corridori sono veloci. Più veloci di quanto una qualsiasi creatura su due zambe dovrebbe essere. Li ho visti correre più veloci di un cavallo al galoppo, anche se di poco. E nonostante tutto, il povero cavaliere ha fatto una brutta fine.

Danni minimi per distruggerlo: 1 Danno

Ricompensa in punti esperienza: 1 punto

Regola speciale: Ogni Corridore ottiene due Azioni per Attivazione (vedi *Giocare i Corridori*, pagina 25).



ABOMINIO

Non hai mai visto un Abominio? Allora considerati fortunato, fratello mio. Ne riconoscerai uno non appena lo incontri. Le armi non funzionano. Le armature non funzionano. Fuggire... beh, forse potrebbe funzionare se sei davvero veloce. Ma gli Abomini sono implacabili. Il fuoco è l'unica cosa che ti può servire. Fuoco incandescente. E l'unica cosa che funziona.

Danni minimi per distruggerlo: 3 Danni

Ricompensa in punti esperienza: 5 punti

Regole speciali:

· Le ferite inferte dagli Abomini non possono essere prevenute dai tiri Armatura (vedi pagina 23).

· È necessaria un'arma da 3 Danni per uccidere un Abominio. Non esiste nessun'arma del genere nella scatola base di *Zombicide: Black Plague*. Per uccidere il mostro, i Sopravvissuti devono lanciare la Bile di Drago nella sua Zona e accenderla con una Torcia, creando un Fuoco di Drago (vedi pagina 35). Anche Samson può ottenere questo effetto al Livello Rosso, usando un'arma da Mischia da 2 Danni unitamente alla sua Abilità +1 Danno: Mischia (vedi pagina 52).



NECROMANTE

Tutti da piccoli hanno sentito le storie dei necromanti che vivono nei boschi e che portano via i bambini che si allontanano troppo da casa. Le storie funzionavano, e tenevano la maggior parte dei bambini vicini a casa. Nessuno pensava che fossero vere, non in quest'epoca... Non sappiamo da dove sono venuti, o cosa vogliono... Forse vogliono soltanto distruggere ogni essere vivente al di fuori di loro. In qualche modo sono immuni all'epidemia, ma tutto torna, visto che sono loro a controllare le orde. Uccideteli a vista e bruciate i cadaveri. È l'unico modo per essere sicuri.

Danni minimi per distruggerlo: 1 Danno

Ricompensa in punti esperienza: 1 punto

Regole speciali: Le regole speciali dei Necromanti sono spiegate in dettaglio a pagina 29.



Questo segnalino indica la Zona di entrata di un Necromante.

È chiamato segnalino di Generazione Necromante.



FASE DEI GIOCATORI

A partire da chi detiene il segnalino “primo giocatore”, ogni giocatore attiva i suoi Sopravvissuti uno dopo l'altro, nell'ordine che preferisce. Ogni Sopravvissuto può eseguire tre Azioni al Livello di Pericolo Blu (senza contare l'eventuale Azione gratuita che la sua Abilità di Livello Blu potrebbe concedergli). Le Azioni possibili sono:

MOVIMENTO

«Ci superano in numero uno a sette, dite? Questo sì che sarà uno scontro degno!»

— Samson

Un Sopravvissuto si muove da una Zona a un'altra Zona adiacente, ma non può muoversi attraverso i muri esterni degli edifici o le porte chiuse. Se nella Zona che il Sopravvissuto cerca di lasciare ci sono degli Zombie, deve spendere un'Azione extra per ogni Zombie al fine di uscire dalla Zona. Entrare in una Zona che contiene degli Zombie pone termine all'Azione di Movimento del Sopravvissuto, anche se possiede un'Abilità che gli permetterebbe di muoversi attraverso più Zone con un'Azione di Movimento (o l'Abilità Inafferrabile, vedi pagina 53).

ESEMPIO: Silas si trova in una Zona con due Deambulanti. Per uscire da questa Zona, spende un'Azione di Movimento, poi altre due Azioni (una per Deambulante) per un totale di tre Azioni. Se nella Zona ci fossero stati tre Zombie, Silas avrebbe avuto bisogno di quattro Azioni per muoversi.

CERCARE

«Ehi, guardate cosa ho trovato! Un mago morto. Chissà se c'è qualcosa di utile nel suo libro degli incantesimi...»

— Nelly

È possibile Cercare solo nelle Zone all'interno di un edificio e solo se non ci sono Zombie nella Zona. Il giocatore pesca una carta dal mazzo dell'Equipaggiamento. Dopodiché può collocarla nell'inventario del Sopravvissuto o scartarla immediatamente. **Un Sopravvissuto può effettuare una sola Azione di Cercare per Turno (anche se si tratta di un'Azione gratuita extra).** Una volta effettuata la ricerca, il Sopravvissuto può liberamente riorganizzare il suo inventario. Ricordate, un Sopravvissuto può scartare delle carte dal suo inventario per fare spazio a nuove carte in qualsiasi momento, gratuitamente.

Quando il mazzo dell'Equipaggiamento si esaurisce, si rimescolano tutte le carte Equipaggiamento scartate (ad eccezione delle carte Cripta come Inferno e Balestra Orchesca, ma includendo le carte Equipaggiamento di Partenza) per formare un nuovo mazzo.

APRIRE UNA PORTA

... e fu in quel giorno che Elovis inventò quelle che definisce le sue barzellette “tot toc - chi è?”

— Ann

È possibile usare le armi da Mischia con il simbolo “Aprire una porta” per aprire una porta accanto al Sopravvissuto. Si spende un'Azione e si tira il numero di dadi indicato dal valore di Dadi dell'arma: la porta si apre se un qualsiasi risultato dei dadi è pari o superiore al valore di Precisione dell'arma. Nella Zona viene collocato un segnalino Rumore.



Simbolo di aprire una porta con icona del dado.

La porta è aperta se il risultato di un qualsiasi dado è pari o superiore al valore di Precisione dell'arma da Mischia usata!

Si tira un numero di dadi pari al valore di Dadi dell'arma da Mischia.

NOTA: Aprire una porta non è un'Azione in Mischia. Non beneficia delle armi impugate in modalità Doppia, dei bonus in Mischia come quelli forniti dalle Abilità o del dado bonus extra dei Pugnali. Si usa soltanto il valore di Dadi dell'arma nudo e crudo.

Alcune armi mostrano il simbolo “Aprire una porta” senza un simbolo del dado. Queste armi possono essere usate per aprire le porte senza bisogno di tirare nessun dado. È sufficiente spendere un'Azione per aprire la porta. Si colloca un segnalino Rumore se l'arma è rumorosa (vedi Leggere una Carta Equipaggiamento, pagina 12).



Simbolo di aprire una porta senza icona del dado.

Molte Missioni includono la presenza di alcune porte colorate. In genere queste porte non possono essere aperte finché non vengono soddisfatte certe condizioni, come trovare un Obiettivo del colore corrispondente. La descrizione della Missione fornisce ulteriori dettagli.



GENERAZIONE NEGLI EDIFICI

Quando si apre un edificio per la prima volta, si rivelano tutti gli Zombie all'interno di tutte le sue stanze (un singolo edificio si estende a tutte le stanze collegate tramite aperture e a volte può occupare varie tessere). Si indica ogni Zona dell'edificio, una dopo l'altra, nell'ordine che si preferisce, e si pesca una carta Zombie per ogni Zona. Collocare il numero e il tipo corrispondente di Zombie sulla Zona indicata (vedi Fase degli Zombie - Generazione, pagina 25).

- Se si pesca una carta Attivazione Extra, si effettua immediatamente l'azione indicata sulla carta.
- Se si pesca una carta Doppia Generazione (vedi pagina 26), non si genera nessuno Zombie in quella Zona, ma si generano gli Zombie indicati da due carte nella Zona successiva.

- Alcuni effetti di gioco consentono di richiudere a chiave una porta aperta. Se successivamente quella porta viene riaperta, non innesca una nuova Generazione di Zombie.
- Quando il mazzo degli Zombie si esaurisce, si mescolano tutte le carte scartate per comporne uno nuovo.

Negli edifici che sono già aperti all'inizio della partita non si effettua mai nessuna generazione.

RIORGANIZZARE/SCAMBIARE

- *Dammi quell'incantesimo, tu non sai neanche leggere!*
- *Allora tu dammi quella balestra, prima di fare del male a qualcuno.*

— *Baldric e Silas*

Al costo di un'Azione, un Sopravvissuto può riorganizzare le carte del suo inventario nel modo che preferisce. Il Sopravvissuto può scambiare simultaneamente un qualsiasi numero di carte con un altro (e solo con un altro) Sopravvissuto attualmente nella stessa Zona. Quest'altro Sopravvissuto può riorganizzare il proprio inventario liberamente.

Un'Azione di Scambiare non deve essere equa: un Sopravvissuto può anche cedere tutto ciò che ha in cambio di niente, purché entrambe le parti siano d'accordo!

All'interno di questo edificio si generano Zombie non appena la porta si apre.

Qui non c'è nessuna porta chiusa, ma l'edificio era già rivelato fin dall'inizio. Qui non si genera nessuno Zombie.

In questa camera non si generano Zombie. La porta chiusa mantiene la camera non rivelata.

Nelly apre la porta e rivela l'edificio per la prima volta.

Generazione di Zombie!

Generazione di Zombie!

Generazione di Zombie!

Generazione di Zombie!

AZIONI DI COMBATTIMENTO

Le Azioni di Combattimento usano tutti i tipi di carte Equipaggiamento destinate al combattimento: in Mischia, a Distanza o di Magia.

AZIONE IN MISCHIA



Quando diventi abbastanza forte, anche la decapitazione diventa un'opzione.

– Elovis

Il Sopravvissuto usa un'arma da Mischia che tiene in Mano per attaccare gli Zombie nella sua Zona (vedi Combattimento, pagina 32).

AZIONE A DISTANZA



– Dove hai imparato a usare una balestra?

– Ai vecchi tempi andavo spesso a caccia con mio padre.

– Non è proibito andare a caccia nei territori del lord?

– Eredo di avere appena fatto fuori lo sceriffo.

– Ann e Nelly

Un Sopravvissuto usa un'arma a Distanza che tiene in Mano per sparare su una singola Zona entro la Gittata indicata sulla carta dell'arma (vedi Combattimento, pagina 32). In *Zombicide: Black Plague* si spara sulle Zone, non sui Personaggi. Questo è importante soprattutto ai fini di determinare l'Ordine di Priorità dei Bersagli (vedi pagina 34).

Va ricordato che usare un'arma a Distanza a Gittata 0 è comunque considerato un'Azione a Distanza.

AZIONE DI MAGIA



Per anni abbiamo convinto la gente che la magia era riservata a pochi eletti. Certo, per alcuni rituali serve una certa abilità, ma abbiamo creato le palle di fuoco in modo che anche i nostri discepoli più stupidi potessero lanciarle in caso di emergenza. E ora questi incantesimi sono diventati gli unici che contano.

– Baldric

Il Sopravvissuto usa un incantesimo da Combattimento (un incantesimo con delle caratteristiche di Combattimento) che tiene in Mano per attaccare gli Zombie. Questo attacco segue le stesse regole delle Azioni a Distanza.



◆ AZIONE DI INCANTAMENTO

Per favore, vecchio, mi serve una magia per muovermi più velocemente. E scusami se ridacchio, mi fa sentire come un Elfo!

– Elovis, a Baldric



Questi sono Incantamenti.



Il Sopravvissuto usa un Incantamento (un incantesimo senza caratteristiche di Combattimento) che tiene in Mano. Si risolvono l'effetto o gli effetti di gioco descritti sulla carta.

· Gli Incantamenti vanno lanciati sui Personaggi o sulle Zone bersaglio (come specificato nella descrizione della carta) entro la Linea di Vista del Sopravvissuto.

· Se il bersaglio è un Sopravvissuto, l'incantatore può bersagliare se stesso.

· Molti Incantamenti portano la dicitura "Una volta per Turno": un determinato Sopravvissuto potrà lanciare quell'incantamento soltanto una volta durante ognuno dei suoi Turni. Se possiede più copie dello stesso Incantamento, ogni copia può essere lanciata indipendentemente. Lo stesso Incantamento può essere lanciato più volte all'interno di un Round di Gioco, se i Sopravvissuti se lo scambiano e lo lanciano nel Turno di ognuno di loro.

◆ PRENDERE O ATTIVARE UN OBIETTIVO

– Quante suore servono per accendere una torcia?
– Una. Siamo efficienti e non abbiamo il senso dell'umorismo.

– Ann e Elovis

Un Sopravvissuto prende un segnalino Obiettivo o attiva un Obiettivo nella sua stessa Zona. Gli effetti di gioco sono spiegati nella descrizione della Missione.

◆ FARE RUMORE!

Il Sopravvissuto fa Rumore nel tentativo di attirare gli Zombie. Collocare un segnalino Rumore nella sua Zona.

◆ NON FARE NIENTE

Il Sopravvissuto non fa niente e termina prematuramente il suo Turno. Le sue Azioni rimanenti vanno perdute.



FASE DEGLI ZOMBIE

Nonostante la loro ferocia, gli zombie sono ottusi come pietre. È molto facile capire cosa hanno intenzione di fare. A meno che non ci sia un necromante nei paraggi, naturalmente, nel qual caso bisogna tenere gli occhi aperti. Un gruppo determinato, anche molto piccolo, può tenere a bada le orde più stupide. Basta fare attenzione, restare in silenzio e colpire senza pietà, perché loro sicuramente non ne mostrerebbero nei vostri confronti.

Una volta che i giocatori hanno attivato tutti i loro Sopravvissuti, tocca agli Zombie giocare. Nessuno manovra gli Zombie; si muovono da soli, svolgendo i passi seguenti in quest'ordine:

◆ PASSO 1 - ATTIVAZIONE

Ogni Zombie si attiva e spende la sua Azione per compiere un Attacco o un Movimento, in base alla sua situazione. Prima si risolvono tutti gli Attacchi, poi tutti i Movimenti. Ogni Zombie esegue solo un Attacco **OPPURE** un Movimento con una singola Azione.

ATTACCARE

Ogni Zombie nella stessa Zona di un Sopravvissuto effettua un Attacco. L'Attacco di uno Zombie ha sempre successo, non richiede alcun tiro di dado e infligge una Ferita. **I Sopravvissuti nella Zona si spartiscono le Ferite nel modo che i giocatori preferiscono, anche se significa infliggerle tutte su un singolo Sopravvissuto.**



Dopo avere effettuato gli eventuali tiri Armatura, il segnapunti della Barra delle Ferite viene fatto avanzare di un punto per ogni Ferita ricevuta. **Un Sopravvissuto viene eliminato non appena la sua Barra delle Ferite arriva a 3.** La sua miniatura viene rimossa e il suo Equipaggiamento scartato.

Frenesia famelica! Gli Zombie combattono in gruppo. Tutti gli Zombie attivati nella stessa Zona di un Sopravvissuto si uniscono all'Attacco, anche se ce ne sono così tanti che alcuni degli attacchi andranno sprecati.

ESEMPIO: Un gruppo di sette Deambulanti si trova nella stessa Zona di due Sopravvissuti. I primi sei Deambulanti sono sufficienti a uccidere entrambi i Sopravvissuti, ma i giocatori decidono di assegnare tutte le Ferite allo stesso Sopravvissuto. Il tuo nome non sarà dimenticato, amico mio!

TIRI ARMATURA



Armatura: I Sopravvissuti che indossano una carta Equipaggiamento armatura sullo slot Corpo possono effettuare tiri Armatura per evitare di ricevere Ferite. Si tira un numero di dadi pari al numero di Ferite che il Sopravvissuto sta per ricevere. Ogni risultato del dado pari o superiore al valore di Armatura indicato sulla carta armatura nega una Ferita. Un Sopravvissuto fortunato potrebbe perfino scegliere di subire tutte le Ferite destinate alla sua squadra e uscirne senza neanche un graffio!

Scudo: Uno Scudo tenuto in Mano consente di effettuare dei tiri Armatura anche se il Sopravvissuto non indossa nessuna armatura vera e propria. Se indossa un'armatura, lo Scudo gli permette di ripetere i suoi tiri Armatura una volta. Si ripete il tiro di tutti i dadi e il nuovo risultato prende il posto di quello precedente. In alcuni casi (con una Corazza di Cuio 5+, per esempio), lo Scudo potrebbe offrire un valore di Armatura migliore di quello dell'armatura stessa: in quel caso il Sopravvissuto può scegliere di usare il valore di Armatura dello Scudo, ma non avrà diritto a ripetere il tiro.

Le ferite inflitte dagli Abomini, come anche l'eliminazione a causa del Fuoco di Drago, non possono essere prevenute dai tiri Armatura.

ESEMPIO: Baldric e Clovis si trovano nella stessa zona di tre Deambulanti. Entrambi i Sopravvissuti sono al massimo della salute e Clovis indossa una Cotta di Maglia (Armatura 4+). I Deambulanti attaccano e infliggono una Ferita ciascuno. I giocatori decidono come distribuire queste tre Ferite tra i Sopravvissuti:

- Uno di loro potrebbe subirle tutte. Clovis è la scelta più evidente per ammortizzarle, in quanto la sua Cotta di Maglia può negare le Ferite.
- Possono anche condividere le Ferite nel modo che preferiscono. Scelgono di assegnarne una a Baldric e due a Clovis. Baldric non possiede un'Armatura, quindi non può negare la Ferita che riceve. Clovis tira due dadi per l'Armatura (uno per ogni Ferita) e ottiene 6+ e 6+. Un successo! Una Ferita viene negata e Clovis subisce la Ferita che la sua Armatura non è riuscita a prevenire.

MOVIMENTO

Quando dovete affrontare un nemico soverchiante, sfruttate il terreno a vostro vantaggio. Muri e porte sono nostri alleati. Dovete solo evitare i vicoli ciechi!

— Silas

Gli Zombie che non hanno attaccato usano le loro Azioni per Muoversi di una Zona verso i Sopravvissuti:

1: Gli Zombie selezionano la loro Zona di destinazione.

- Per prima viene la Zona dove ci sono dei Sopravvissuti in Linea di Vista e che contiene il maggior numero di segnalini Rumore. Va ricordato che ogni Sopravvissuto conta come un segnalino Rumore.

- Se nessun Sopravvissuto è visibile, si muovono verso la Zona più rumorosa.

In entrambi i casi, la distanza non conta. Uno Zombie si dirige sempre verso il pasto più rumoroso che è in grado di sentire o di vedere.

2: Gli Zombie si muovono di 1 Zona verso la loro Zona di destinazione seguendo il percorso più breve disponibile.

Nel caso non ci siano percorsi sgombri fino alla Zona più rumorosa, si muovono verso di essa come se tutte le porte fossero aperte, ma le porte chiuse a chiave continuano a fermarli. Se esiste più di un percorso della stessa lunghezza, gli Zombie si dividono in gruppi uguali di membri per seguire tutti i percorsi possibili. Si dividono anche se esistono più Zone bersaglio che contengono lo stesso numero di segnalini Rumore. **Se necessario, si aggiungono degli Zombie in modo che tutti i nuovi gruppi frutto di un gruppo che si divide contengano lo stesso numero di ogni tipo di Zombie!**

Casi speciali di divisione:

- Gli Abomini e i Necromanti non si dividono mai; i giocatori decidono quale direzione seguiranno.

- Se non ci sono abbastanza miniature degli Zombie per dividersi, i giocatori decidono quali gruppi di Zombie ricevono i rinforzi finali e in quale direzione i gruppi delle divisioni impari si muovono. Questo non genera Attivazioni Extra (vedi pagina 26).

Questo Zombie si dirigerà verso i tre Sopravvissuti.

Ann, Nelly e Silas sarebbero i più rumorosi, ma questo Zombie può vedere solo Baldric.

Questo Zombie non vede nessun Sopravvissuto, quindi si dirige verso la Zona più rumorosa.

Dato che vede più gruppi di Sopravvissuti, questo Zombie punta verso quello più rumoroso (il fatto che Baldric sia il più vicino non conta).

Esistono due percorsi uguali verso la stessa destinazione: il gruppo di Zombie si divide in entrambe le direzioni!

ESEMPIO: Un gruppo composto da quattro Deambulanti, un Grassone e tre Corridori si muove verso un gruppo di Sopravvissuti. Gli Zombie possono seguire due percorsi della stessa lunghezza, quindi si separano in due gruppi.

- Due Deambulanti seguono un percorso, gli altri due seguono l'altro.
- Il Grassone segue un gruppo di Deambulanti e un secondo Grassone viene aggiunto all'altro gruppo.
- Anche i tre Corridori si separano: due si uniscono al primo gruppo e l'altro si unisce al secondo gruppo. Un altro Corridore viene aggiunto al secondo gruppo, in modo che i gruppi rimangano identici. Le cose si mettono molto male per i Sopravvissuti...

IMPORTANTE: I Necromanti usano delle regole di Movimento personali. Si Muovono sempre verso la più vicina Zona di Generazione che non sia quella di un Necromante (vedi pagina 29).

GIOCARE I CORRIDORI

Quelli che chiamiamo "corridori" usano il loro istinto predatore e la loro velocità innaturale per compensare la loro carenza di intelletto. Possono fare a pezzi un uomo nel giro di pochi secondi, quindi imbracciate la vostra fidata balestra e non permettetegli di avvicinarsi a voi.



I Corridori hanno diritto a due Azioni per ogni Attivazione. Dopo che tutti gli Zombie (inclusi i Corridori) hanno completato il passo di Attivazione e hanno risolto la loro prima Azione, i Corridori eseguono di nuovo il passo di Attivazione, usando la loro seconda Azione per Attaccare un Sopravvissuto nella loro Zona, o per Muoversi se non c'è nessuno da attaccare.

ESEMPIO 1: All'inizio della Fase degli Zombie, un gruppo di tre Corridori e un Grassone si trova a una Zona di distanza da un Sopravvissuto. Come loro prima Azione, dato che non hanno nessuno da Attaccare nella loro Zona, gli Zombie si Muovono nella Zona del Sopravvissuto. I Corridori eseguono poi la loro seconda Azione. Dato che ora occupano la stessa Zona di un Sopravvissuto, Attaccano. Ognuno dei Corridori infligge una Ferita, uccidendo il Sopravvissuto.

ESEMPIO 2: Un Corridore si trova nella stessa Zona di un Sopravvissuto e un Deambulante si trova nella Zona adiacente. Il Corridore attacca il Sopravvissuto con la sua prima Azione, infliggendo una Ferita, e il Deambulante si Muove nella loro Zona, dato che vede il Sopravvissuto. Dopodiché il Corridore esegue la sua seconda Azione. Attacca di nuovo il Sopravvissuto e gli infligge una seconda Ferita.

ESEMPIO 3: Un Sopravvissuto si trova nella stessa Zona di tre Deambulanti, due Grassoni e due Corridori. Tutti gli Zombie Attaccano e infliggono sette Ferite (tre Ferite sono sufficienti a uccidere il Sopravvissuto). Nessuno degli Zombie si Muove, in quanto tutti hanno Attaccato. Dopodiché, i Corridori risolvono la loro seconda Azione. Non hanno nessuno da Attaccare, quindi si muovono di una Zona verso il loro prossimo pasto.

PASSO 2 - GENERAZIONE

Mi stai dicendo che una marea sterminata di zombie avanza verso di noi e ti aspetti che io ceda al panico? Vuoi scherzare, questo è il più bel giorno della mia vita!

— Clovis



I segnalini di Generazione Zombie indicano la posizione delle Zone di Generazione.

Le mappe delle Missioni indicano dove compaiono gli Zombie alla fine di ogni Fase degli Zombie. Queste sono le **Zone di Generazione**. Si indica una Zona di Generazione e si pesca una carta Zombie. Si legge la voce che corrisponde al colore del Livello di Pericolo del Sopravvissuto con maggiore esperienza ancora in gioco (Blu, Giallo, Arancio o Rosso). Si colloca il numero e il tipo di Zombie indicato nella Zona di Generazione corrispondente.



Si ripete questa procedura per ogni Zona di Generazione. Si comincia sempre dalla stessa Zona di Generazione e si procede in senso orario. Quando il mazzo degli Zombie si esaurisce, si mescolano tutte le carte scartate per comporne uno nuovo.

ESEMPIO: Ann ha 5 punti esperienza, cosa che la pone al Livello di Pericolo Blu. Clovis ne ha 12, cosa che lo pone al Livello di Pericolo Giallo. Al fine di determinare quanti Zombie vengono generati si consulta la voce Gialla, che corrisponde a Clovis, il Sopravvissuto con più esperienza.

ZONE DI GENERAZIONE COLORATE



Alcune Missioni prevedono delle Zone di Generazione colorate blu e/o verdi. Salvo dove specificato diversamente, queste Zone non generano Zombie finché non si verifica un evento specifico (come per esempio prendere un Obiettivo del colore corrispondente) che le attiva.



CARTE ATTIVAZIONE EXTRA

Uh-oh. Allora non sono COSÌ prevedibili, dopotutto.

— Nelly

Quando si scopre una carta Attivazione Extra, nessuno Zombie compare nella Zona designata. Invece, tutti gli Zombie del tipo indicato hanno diritto a un'Attivazione Extra (vedi il passo di Attivazione a pagina 23). Si noti che queste carte non hanno nessun effetto al Livello di Pericolo Blu!



Ai Livelli di Pericolo Giallo, Arancio e Rosso, tutti i Deambulanti vengono attivati immediatamente.

Al Livello di Pericolo Blu non succede nulla.

CARTE DOPPIA GENERAZIONE



Qui nessuno Zombie, ma nella prossima Zona i guai raddoppiano!

Quando si scopre una carta Doppia Generazione, nessuno Zombie compare nella Zona designata. La Generazione di Zombie successiva viene risolta pescando due carte Zombie invece di una per la prossima Zona di Generazione (se pescata durante il Passo di Generazione) o per la prossima Zona di un edificio (se pescata durante la generazione in un edificio). Queste carte Zombie vengono pescate assieme e risolte in ordine di pesca. Se una di esse è un'altra carta Doppia Generazione, si risolve prima la carta Generazione normale, poi la carta Doppia Generazione.

Passo di Generazione!
I giocatori scelgono questa Zona di Generazione per prima. Pescano una carta Doppia Generazione!
Qui non compare nessuno Zombie...

Il Passo di Generazione va risolto in senso orario. Si passa alla Zona di Generazione successiva!



... si pescano due carte Zombie per questa Zona di Generazione.

Ann ha aperto la porta, si generano gli Zombie all'interno dell'edificio!
I giocatori hanno scelto questa Zona come prima e pescano una carta Doppia Generazione. Qui non compare nessuno Zombie...



... I giocatori hanno scelto questa Zona come seconda. Si pescano due carte Zombie per riempirla.

Prima Zona dell'edificio: una carta Doppia Generazione.



Seconda Zona dell'edificio: qui si pescano due carte Zombie. Entrambe sono carte Doppia Generazione! Qui non si verifica nessuna generazione.

Questa Zona è stata scelta come terza: qui si pescano quattro carte Zombie, che generano Zombie normalmente.

- Se si pesca un'altra carta Doppia Generazione, la si applica alla Zona di Generazione o Zona dell'edificio seguente.
- Se si pescano due carte Doppia Generazione per la stessa Zona, la Zona seguente riceve gli Zombie indicati da quattro carte in totale!

- Se la carta Doppia Generazione viene pescata per l'ultima Zona di Generazione o per l'ultima Zona di un edificio, la Doppia Generazione aggiuntiva va applicata alla prima Zona di Generazione o alla prima Zona dell'edificio (anche se gli Zombie in quella Zona sono già stati generati in precedenza!).
- Se durante questa Doppia Generazione extra si pesca una nuova carta Doppia Generazione, si prosegue sulla successiva Zona di Generazione o Zona dell'edificio finché non si finisce di pescare carte Doppia Generazione.

Prima Zona di Generazione: una carta Doppia Generazione. Si procede in senso orario.

Seconda Zona di Generazione: due carte Zombie. La prima è standard (genera Zombie normalmente), la seconda è un'altra Doppia Generazione.



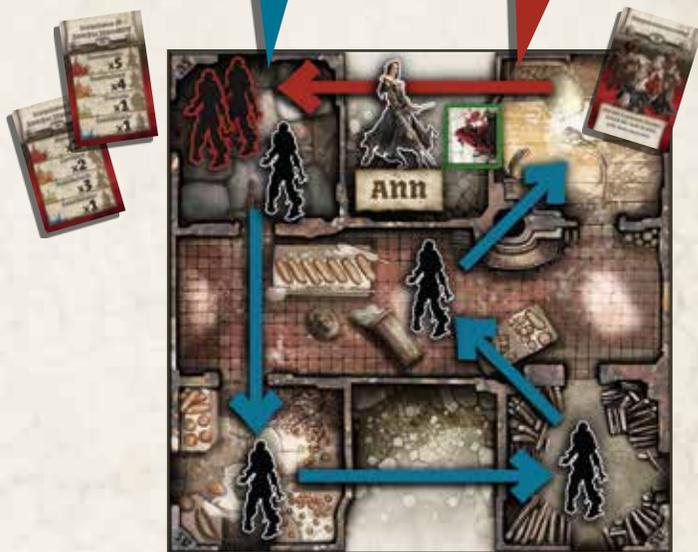
Terza Zona di Generazione: due carte Zombie. Si generano Zombie normalmente.

È stata pescata una carta Doppia Generazione qui, per l'ultima Zona di Generazione. Si torna alla prima!



La Generazione di Zombie è iniziata da qui. I giocatori scelgono di risolvere la Generazione di Zombie dell'edificio seguendo il percorso indicato, una Zona dopo l'altra.

Per l'ultima Zona dell'edificio viene pescata una carta Doppia Generazione. Si pescano quindi due carte Zombie per la prima Zona dell'edificio!



PENURIA DI MINIATURE

La scatola di *Zombicide: Black Plague* contiene Zombie a sufficienza da invadere un villaggio. Tuttavia, i giocatori potrebbero comunque restare a corto di miniature del tipo indicato quando viene richiesto loro di collocare uno Zombie sul tabellone a seguito di una generazione o della popolazione di un edificio. In questo caso vengono collocati gli Zombie rimanenti (se ve ne sono), e poi tutti gli Zombie del tipo richiesto ottengono immediatamente un'Attivazione Extra.

Potrebbero verificarsi varie Attivazioni di fila. Questa regola è particolarmente importante per gli Abomini e i Necromanti, dal momento che la scatola base di *Zombicide: Black Plague* contiene solo una miniatura di ciascuno di questi tipi. In certe circostanze, un Abominio o un Necromante potrebbero ottenere varie Attivazioni Extra nel corso di un singolo Round di Gioco.

Vari Abomini e Necromanti possono vagare per il tabellone se possedete più miniature del loro tipo.

Tenete sempre d'occhio le orde di Zombie presenti sul tabellone, al fine di prevenire una sommossa di Zombie!

NECROMANTI

Essendo i più malvagi di tutti gli avversari, i Necromanti fanno del loro peggio per seminare il caos e reclamare il potere. Non hanno tempo di combattere contro i Sopravvissuti personalmente e cercano di fuggire non appena vengono scoperti. I Necromanti seguono queste regole speciali:

- Un Necromante è uno Zombie ai fini delle regole di gioco.
- Un Necromante è accompagnato dal suo esercito personale di contaminati. Quando un Necromante compare, si mette un segnalino di Generazione Zombie aggiuntivo (sul suo lato "Necromante") sulla Zona di entrata del Necromante e si risolve immediatamente una Generazione di Zombie su di esso. Da adesso in poi, la Zona di Generazione del Necromante è attiva: genera Zombie allo stesso modo di una Zona di Generazione standard. Ogni successiva carta Zombie Necromante pescata, a prescindere dal suo tipo, assegna un'Attivazione Extra a ogni Necromante presente sul tabellone finché il Necromante in questione non fugge o non muore.
La partita è perduta immediatamente se un Necromante riesce a fuggire quando sul tabellone è presente un totale di 6 segnalini di Generazione Zombie (inclusi i segnalini di Generazione Necromante).



PASSO 1

- Un Necromante cerca di fuggire dal tabellone. Se nella sua Zona non c'è nessun Sopravvissuto che egli può Attaccare durante la sua Attivazione (vedi Fase degli Zombie, pagina 23), si Muove di 1 Zona verso la Zona di Generazione più vicina (che NON sia la sua Zona di entrata), ignorando gli eventuali Sopravvissuti che potrebbe vedere. Se più Zone di Generazione di fuga si trovano alla stessa distanza, i giocatori ne scelgono una.

Il Necromante cerca di fuggire attraverso la Zona di Generazione più vicina. Non può essere la sua Zona di entrata, indicata come Zona di Generazione del Necromante. Quella più in alto si trova a tre sole Zone di distanza!



PASSO 2

- Un Necromante fugge dal tabellone non appena si attiva sulla sua Zona di Generazione di fuga. Il segnalino di Generazione Necromante che esso aveva introdotto sul tabellone viene sostituito da un segnalino di Generazione Zombie standard.

- Uccidere un Necromante rallenta l'invasione. Se i Sopravvissuti riescono a ucciderlo, scelgono una Zona di Generazione (inclusa la stessa Zona di Generazione del Necromante) e la rimuovono dal tabellone. Se il segnalino di Generazione Necromante si trova ancora sul tabellone dopo questa rimozione, va sostituito con uno standard.

Il Necromante si attiva sulla sua Zona di Generazione di fuga. La sua miniatura viene rimossa, in quanto egli fugge dal tabellone per diffondere l'epidemia degli Zombie altrove.

Il segnalino di Generazione Necromante viene sostituito con un normale segnalino di Generazione Zombie rosso.



PASSO 3: Conclusione sfavorevole

3 - Il segnalino di Generazione Necromante viene sostituito con un normale segnalino di Generazione Zombie rosso.

1 - Silas usa il suo Arco per uccidere il Necromante.

2 - I giocatori decidono di rimuovere questa Zona di Generazione, per liberare la strada verso l'Obiettivo.



PASSO 3: Conclusione favorevole

In certe circostanze speciali, tutti i segnalini Zona di Generazione potrebbero finire nella stessa Zona. In quel caso, un Necromante entra comunque in gioco con un segnalino di Generazione Necromante aggiuntivo, ma fugge non appena si attiva.





CABALE DI NECROMANTI

1 Quando l'invasione di zombie dilaga per il regno, nuovi eroi e malvagi entrano in scena. Alcuni necromanti compiono nefandezze sufficienti a procurarsi una sinistra reputazione personale e diventano i nostri nemici giurati. Fate attenzione quando questi individui scellerati si radunano, perché intendono condividere un rituale oscuro: i necromanti scompaiono in un vortice di energia ed evocano istantaneamente intere legioni di zombie.

GIOCARE UNA CABALA

Le regole relative alle Cabale di Necromanti vi consentono di giocare una partita di *Zombicide: Black Plague* usando più Necromanti contemporaneamente. Per usare queste regole è necessario avere dei Necromanti speciali extra, come quelli inclusi nei *Box Special Guest* di *Carl Critchlow*, *Naiade* e *Stefan Kopinski* (venduti separatamente).

1 Creare la propria Cabala di Necromanti durante la Preparazione della partita: si scelgono i Necromanti che si desidera affrontare con la propria squadra di Sopravvissuti (più sono, più letale risulterà la Cabala!). Si estraggono le sei carte Necromante standard dal mazzo degli Zombie e si sostituiscono con la combinazione desiderata delle proprie carte Necromante preferite. Si inseriscono queste sei carte personalizzate nel mazzo degli Zombie e si mescola il mazzo. La lotta contro la Cabala può cominciare!

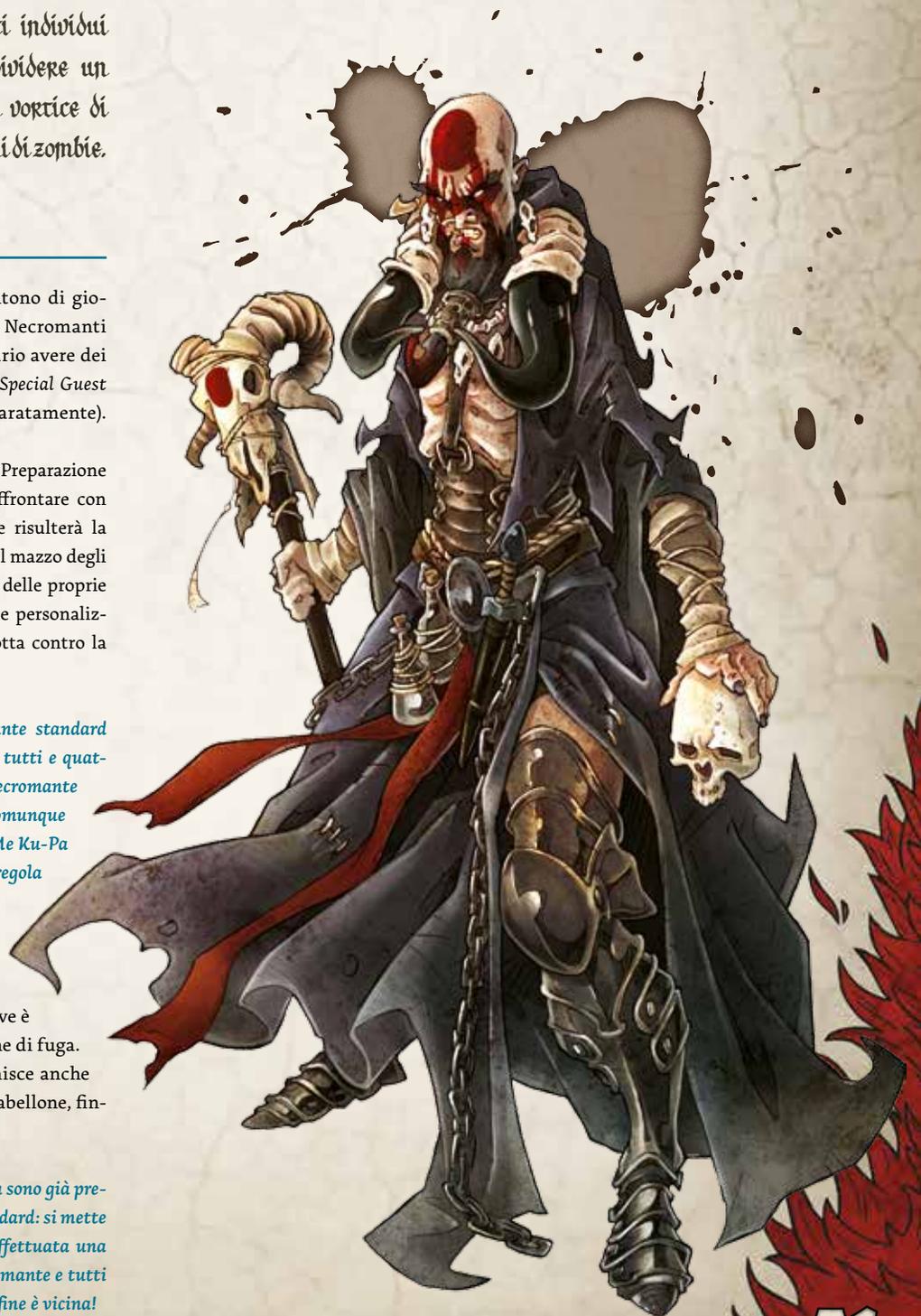
ESEMPIO: I giocatori possiedono due miniature Necromante standard assieme a Ostokar e To-Me Ku-Pa. Decidono di giocare con tutti e quattro e preparano una Cabala da sei carte in questo modo: Necromante standard (x3), Ostokar (x2) e To-Me Ku-Pa (x1). Sarebbe comunque possibile scegliere qualsiasi altra combinazione di carte. To-Me Ku-Pa farà la sua comparsa soltanto sporadicamente, ma la sua regola speciale ne farà un nemico spettacolare!

2 Usare le regole classiche dei Necromanti per generare e muovere i Necromanti. Si usano i colori delle Zone di Generazione del Necromante per determinare dove è stato generato ognuno di loro e la sua Zona di Generazione di fuga. **Importante:** pescare una carta Zombie Necromante fornisce anche un'Attivazione Extra agli altri Necromanti presenti sul tabellone, finché non fuggono o non muoiono.

ESEMPIO: Un Necromante standard, Ostokar e To-Me Ku-Pa sono già presenti sul tabellone. Viene pescata una carta Necromante standard: si mette un Necromante standard nella Zona dove è appena stata effettuata una generazione, assieme alla sua Zona di Generazione del Necromante e tutti e tre gli altri Necromanti ricevono un'Attivazione Extra. La fine è vicina!

3 **Attenti al rituale oscuro!** I Necromanti che si trovano a Gittata 0-1 l'uno dall'altro alla fine di una Fase degli Zombie fuggono dal tabellone come se fossero fuggiti attraverso la loro Zona di Generazione di fuga. I segnalini di Generazione Necromante che avevano introdotto sul tabellone vengono sostituiti dai segnalini di Generazione Zombie standard.

4 **Ogni Necromante speciale segue delle regole speciali** riportate sulla sua carta Zombie. Queste regole hanno effetto su di loro dal momento in cui entrano nel tabellone, finché non fuggono o non muoiono.





COMBATTIMENTO

Qualsiasi sciocco può caricare un nemico brandendo un'ascia. Per uccidere con rapidità ed efficacia, tuttavia, c'è bisogno di fezzato e di abilità. E quando si ha a che fare con gli zombie, non è detto che ogni colpo abbia effetto. Se tagli un braccio a un uomo, quello crolla a terra in agonia. Se tagli il braccio a uno zombie, quello può ancora afferrarti con l'altro. Agisci con rapidità e sicurezza, o finirai per diventare uno di loro...



Simbolo dei Dadi

Quando un Sopravvissuto esegue un'Azione in Mischia, a Distanza o di Magia per attaccare gli Zombie, tira il numero di Dadi indicato dall'arma (o dall'incantesimo da Combattimento) che usa.



Simbolo Doppia

Se il Sopravvissuto attivo impugna in Mano due armi o incantesimi da Combattimento identici con il simbolo Doppia, può usare entrambe le armi allo stesso tempo al costo di una singola Azione. Nel caso delle Azioni a Distanza e di Magia, entrambi gli incantesimi/entrambe le armi devono mirare alla stessa Zona.

ESEMPIO 1: Silas impugna due Balestre a Ripetizione in Mano. La Balestra a Ripetizione ha il simbolo Doppia, quindi Silas può sparare con entrambe simultaneamente. Questo gli permette di tirare 6 dadi con una singola Azione a Distanza, dal momento che ogni Balestra a Ripetizione ha un valore dei Dadi pari a 3!



Simbolo Doppia

Valore dei Dadi: 3

ESEMPIO 2: Samson impugna due Pugnali. Dal momento che sono armi identiche con il simbolo Doppia, può colpire con entrambi simultaneamente. In teoria dovrebbe tirare 2 dadi (uno per ogni Pugnale). Tuttavia, ogni Pugnale fornisce un bonus di +1 Dado a un'altra arma da Mischia impugnata. In questo caso il bonus è reciproco, quindi ogni Pugnale ha un valore di Dadi pari a 2, per un totale di 4 dadi se impugnati in modalità Doppia!



Effetto speciale

Valore dei Dadi: 1

TRE MANI?

Collocando la carta Equipaggiamento appropriata nel suo slot Corpo, un Sopravvissuto potrebbe a tutti gli effetti essere considerato come se stesse impugnando tre carte nelle Mani. Per ovvie ragioni, potrà usarne solo due in ogni determinato momento. Il giocatore dovrà scegliere una qualsiasi combinazione di due carte tra quelle tre prima di risolvere le Azioni o i tiri che riguardano quel Sopravvissuto.



Simbolo Precisione

Ogni risultato del dado che è pari o superiore al numero di Precisione dell'arma colpisce con successo.



Simbolo Danni

Ogni successo infligge l'ammontare di Danni specificato dal valore di Danni dell'arma su un singolo bersaglio.

- I Deambulanti, i Corridori e i Necromanti vengono uccisi con 1 Danno (o più).
- I Grassoni vengono uccisi con 2 Danni (o più). Non ha importanza quanti successi si ottengono con un'arma che infligge 1 Danno. Un Grassone assorbirà quei successi senza battere ciglio.

AZIONE A DISTANZA

· Gli Abomini vengono uccisi solo dalle armi che infliggono 3 Danni (o più) con un successo. Dal momento che in *Zombicide: Black Plague* nessuna arma infligge di per sé 3 Danni, è necessario distruggerli con il Fuoco di Drago (vedi pagina 35) o con Samson quando usa un'arma da Mischia a 2 Danni unitamente alla sua Abilità +1 Danno: Mischia.

ESEMPIO: Silas scarica le sue due Balestre a Ripetizione su tre Deambulanti che fanno la guardia a un Grassone e ottiene cinque successi. I primi tre colpi spazzano via facilmente i Deambulanti. Tuttavia, il Grassone assorbe i due successi rimanenti senza conseguenze, in quanto la Balestra a Ripetizione infligge solo 1 Danno.

Arriva Ann a completare l'opera con il suo Martello. Colpisce una volta sola, ma il Martello infligge 2 Danni, sufficienti per abbattere il Grassone! Se ci fossero stati due Corridori al posto del Grassone, un singolo successo con il Martello non avrebbe eliminato i due Corridori. Ogni successo può eliminare un solo bersaglio e i Danni rimanenti sono in eccesso e vanno sprecati.

AZIONE IN MISCHIA

Un Sopravvissuto che impugna in Mano un'arma da Mischia (un'arma con Gittata massima pari a "0") può attaccare uno Zombie nella sua stessa Zona. Ogni tiro del dado pari o superiore al valore di Precisione riportato sulla carta dell'arma è un successo. Il giocatore ripartisce i suoi successi come desidera tra i potenziali bersagli nella Zona.

I colpi mancati in Mischia non possono essere causa di Fuoco Amico (vedi pagina 34).



ESEMPIO: Samson attacca un Deambulante, un Corridore e un Grassone con la sua Spada. Tira e ottiene un e un , vale a dire due successi. Decide di uccidere il Corridore e il Deambulante, in quanto il valore di Danni della sua Spada non è sufficiente a uccidere il Grassone. Anche se Clovis si trova nella stessa Zona, è al sicuro dai colpi di Spada di Samson.



Un Sopravvissuto che impugna in Mano un'arma a Distanza (un'arma con Gittata massima pari o superiore a "1") può tirare su una Zona che riesce a vedere (vedi Linea di Vista, pagina 10) e che si trovi entro la Gittata dell'arma.

Importante:

- All'interno di un edificio, la Linea di Vista è limitata alle Zone che condividono un'apertura, e a una sola Zona di distanza.
- I colpi mancati possono essere causa di Fuoco Amico (vedi pagina 34), quindi occhio alla mira!



Simbolo
Gittata

La Gittata di un'arma è indicata dal valore di Gittata riportato sulla carta, che rappresenta il numero di Zone che il colpo può attraversare.

Il primo dei due valori mostra la Gittata minima. Non è possibile sparare con un'arma su una Zona più vicina della Gittata minima. In alcuni casi questo valore è 0, il che significa che il Sopravvissuto può sparare sui bersagli nella Zona che occupa attualmente (questo è considerato comunque un'Azione a Distanza).

Il secondo valore indica la Gittata massima dell'arma. Un'arma non può sparare sulle Zone oltre la Gittata massima.



ESEMPIO: L'Arco Lungo ha una Gittata di 1-3, il che significa che può tirare fino a tre Zone di distanza, ma non nella stessa Zona in cui il Sopravvissuto tende la corda. La Balestra a Mano ha una Gittata di 0-1, il che significa che può sparare nella Zona attuale del suo proprietario o in una Zona adiacente.

Quando si sceglie una Zona per un'Azione a Distanza, si ignora qualsiasi Personaggio che si trovi nelle Zone tra il tiratore e il bersaglio. Questo significa che i Sopravvissuti possono sparare attraverso le Zone occupate senza pericoli né per gli altri Sopravvissuti, né per gli altri Zombie. Un Sopravvissuto può perfino sparare su un'altra Zona mentre sono presenti degli Zombie nella sua!

Quando usa un'arma a Distanza (anche a Gittata 0), il Sopravvissuto che spara non sceglie i bersagli colpiti dai successi. I successi vengono assegnati ai Personaggi nella Zona bersaglio in base al seguente Ordine di Priorità dei Bersagli:

- 1 - Deambulante
- 2 - Grassone o Abominio (a scelta del tiratore)
- 3 - Corridore
- 4 - Necromante

I successi vengono assegnati ai bersagli al primo posto nell'ordine di priorità finché non sono stati tutti eliminati, poi ai bersagli con la priorità immediatamente successiva finché non sono stati tutti eliminati, e così via. Se più bersagli condividono lo stesso Ordine di Priorità dei Bersagli, i giocatori scelgono quali colpire tra quei bersagli.

ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI

PRIORITÀ DEI BERSAGLI	NOME	AZIONI	DANNI MIN. PER DISTRUGGERLO	PUNTI ESPERIENZA
1	Deambulante	1	1	1
2	Grassone / Abominio (1)	1	2/3	1/5
3	Corridore	2	1	1
4	Necromante	1	1	1

(1) Abominio: Si ignorano i tiri Armatura.

ESEMPIO: Armata di due Balestre a Mano (Gittata 0-1, 2 Dadi, Precisione 3+, 1 Danno, armi a Distanza Doppie), Nelly tira su due Deambulantanti, un Grassone e due Corridori che si trovano a una Zona di distanza. Tira 4 dadi (due per ogni Balestra a Mano, armi Doppie) e ottiene , ,  e . Le Balestre a Mano colpiscono con 3, 4, 5 o 6, il che significa tre successi. I primi due uccidono entrambi i Deambulantanti, in quanto sono quelli che occupano il posto più in alto nell'Ordine di Priorità dei Bersagli. L'ultimo successo colpisce il Grassone, ma non lo uccide: è richiesto un valore di Danni pari a 2 per eliminare un Grassone.

FUOCO AMICO

Ehi! L'Elfo ti ha detto di passargli la balestra per un buon motivo!

— Clovis

Un Sopravvissuto non può colpire se stesso con i propri attacchi. Tuttavia, certe situazioni di emergenza potrebbero richiedere un'Azione a Distanza o di Magia mirate su una Zona dove si trova un compagno di squadra. In quel caso, gli insuccessi del tiro di attacco colpiscono automaticamente i Sopravvissuti che si trovano nella Zona bersaglio. I giocatori possono distribuire questi colpi da Fuoco Amico nella maniera che preferiscono.

Sono consentiti i tiri di Armatura, che annullano i colpi del Fuoco Amico su una base di uno contro uno. Ogni colpo rimanente di Fuoco Amico infligge un numero di Ferite pari al valore di Danni dell'arma (o dell'incantesimo da Combattimento) utilizzato. Importante: Il Fuoco Amico non si applica alle Armi da Mischia.

Uccidere un Sopravvissuto non procura punti esperienza.

ESEMPIO 1: Baldric tira con una Balestra (2 Dadi, Precisione 4+, 2 Danni) su una Zona che contiene Clovis e due Deambulantanti. Ottiene  e : un successo e un insuccesso! Il successo uccide un Deambulante e l'insuccesso significa che un quadrello colpisce il suo compagno Sopravvissuto. Clovis subisce 2 Ferite. Ahia.

ESEMPIO 2: In un'emergenza, Nelly lancia una doppia Scarica di Mana (1+1 Dadi, Precisione 4+, 1 Danno) su una Zona dove si trovano Ann e un Corridore. Tira i dadi e ottiene  e , due successi! Uno è sufficiente a uccidere il Corridore. L'altro successo va perduto. Soltanto gli insuccessi vengono assegnati ai Sopravvissuti, quindi Ann non corre rischi.

ESEMPIO 3: Samson tira con una Balestra a Mano (Gittata 0-1, 2 Dadi, Precisione 3+, 1 Danno) nella sua stessa Zona, dove si trova assieme a Silas e a due Deambulantanti. Tira e ottiene  e , un successo e un insuccesso. Il successo uccide un Deambulante. Il quadrello che manca colpisce automaticamente Silas, in quanto un Sopravvissuto non può colpire se stesso con i propri attacchi. Silas subisce una Ferita.

ARMI RICARICABILI

Sebbene molte armi possano essere usate a ripetizione, alcune, come la Balestra a Mano o la Balestra Orchesca (se usata per le Azioni a Distanza) richiedono un'Azione per essere ricaricate tra un colpo e l'altro, se si intende usarle per sparare più volte all'interno dello stesso Round di Gioco. Si consiglia di girare la carta a testa in giù per indicare che l'arma è vuota e ha bisogno di essere ricaricata prima di poter tirare di nuovo. Nella Fase Finale del Round di Gioco, tutte le armi di questo tipo si ricaricano gratuitamente, quindi all'inizio del Round sono sempre pronte a sparare.

- Se una tale arma fa fuoco e poi viene passata a un altro Sopravvissuto senza essere ricaricata, deve comunque essere ricaricata prima che il nuovo proprietario possa usarla nello stesso Round di Gioco.
- Quando si impugnano due armi Doppie identiche che richiedono una ricarica, una singola Azione è sufficiente a ricaricarle entrambe.
- I Sopravvissuti possono sparare con una singola arma Doppia ri-

caricabile su una Zona e poi eseguire un'altra Azione a Distanza per sparare con l'altra arma Doppia ricaricabile su un'altra Zona.

ESEMPIO: Nelly impugna due Balestre a Mano all'inizio del suo Turno. Le scarica entrambe con la sua prima Azione, le ricarica con la sua seconda Azione, poi spara di nuovo con la terza. Le Balestre a Mano ora sono scariche. Durante la Fase Finale, entrambe le Balestre a Mano si ricaricano gratuitamente.

AZIONE DI MAGIA



Un Sopravvissuto che impugna in Mano un incantesimo da Combattimento (vale a dire un incantesimo con delle caratteristiche di Combattimento) può lanciarlo su una Zona che è in grado di vedere (e che rientri nella Gittata dell'incantesimo). Le Azioni di Magia usano le stesse regole delle Azioni a Distanza.

FUOCO DI DRAGO



Per risolvere molti problemi basta appiccare il fuoco.

— Ann



Le pozze di Bile di Drago possono essere incendiate con una Torcia.

È possibile scartare una carta Bile di Drago dalla propria Mano per collocare una pozza di Bile di Drago a Gittata 0-1 dal Sopravvissuto. Dopodiché è possibile scartare una Torcia dalla propria Mano per incendiare una pozza di Bile di Drago a Gittata 0-1 e creare un Fuoco di Drago: ogni Personaggio nella Zona del segnalino è ucciso, a prescindere dalla sua soglia di Danni, i suoi valori di Armatura o le Ferite rimanenti. **Il Fuoco di Drago non genera Rumore.**

La pozza di Bile di Drago viene poi rimossa e il Sopravvissuto che ha lanciato la Torcia guadagna tutti i punti esperienza.

Il Fuoco di Drago va usato per preparare delle trappole infuocate per gli Zombie! Se tutti i segnalini Bile di Drago si trovano già sul tabellone e i giocatori hanno bisogno di collocarne uno nuovo, ne scelgono uno e lo spostano nella nuova Zona.



Passo 1: Circondata dagli Zombie, Ann lancia una bottiglia di Bile di Drago nella sua stessa Zona. Viene collocato un segnalino Bile di Drago. Poi Ann si Muove e lascia la Zona.



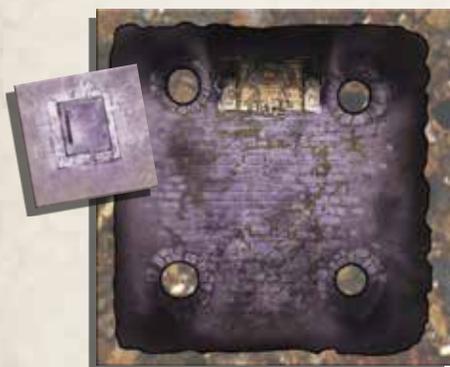
Passo 2: Tutti gli Zombie si Muovono per inseguire Ann. La suora ora lancia la sua Torcia sulla Bile di Drago: Fuoco di Drago! Tutti gli Zombie nella Zona del segnalino sono eliminati. Bruciano tutti, e Ann guadagna tutti i loro punti esperienza!



CRIPTE

◆ ZONE E PORTE DELLE CRIPTE

I nostri antenati avevano imparato a conservare le scorte di cibo all'interno di rifugi di vario tipo. Abbiamo scoperto che usavano quei rifugi anche per nascondere delle armi potenti. Quali minacce si aspettavano di affrontare?



Le cripte, le stanze segrete e i covi sotterranei sono luoghi ricorrenti in *Zombicide: Black Plague*. Possono fungere da ottime scorioioie per i Sopravvissuti... e per gli Zombie!

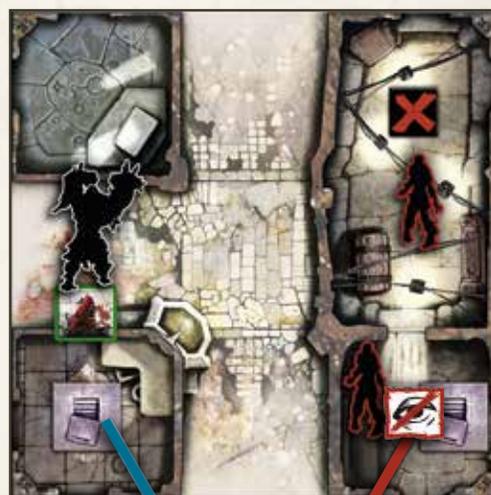
Ogni volta che la mappa della Missione mostra una (o più) porte delle Cripte, bisogna collocare le tessere delle Zone delle Cripte di colore corrispondente accanto al tabellone.

- È possibile aprire le porte delle Cripte come porte standard (a meno che la descrizione della Missione non indichi diversamente).
- Le porte aperte delle Cripte consentono di accedere alla Cripta del colore corrispondente, come se fossero collegate. Tuttavia non c'è nessuna Linea di Vista tra la Cripta e la Zona a essa collegata.
- Le Cripte sono Zone degli edifici. Non è consentito Cercare al loro interno. Non si Generano Zombie nelle Cripte quando vengono rivelate.
- La porta di una Cripta può essere aperta dall'interno, dalla Zona della Cripta stessa.

NOTA: Le Missioni che prevedono le Cripte possono avere delle regole speciali che descrivono in che modo andranno utilizzate. Quelle regole hanno la precedenza rispetto a quelle descritte in questa sezione.



Passo 1. Silas deve attraversare la Cripta viola per raggiungere la Bile di Drago e la Torcia rappresentate dall'Obiettivo. Si Muove e apre la porta della Cripta viola. Non si effettua nessuna Generazione di Zombie nella Cripta e Silas non ha Linea di Vista a essa.



Passo 2. Silas si Muove ed entra nella Cripta viola. Apre l'altra porta della Cripta viola dall'interno e innesca una Generazione di Zombie nell'edificio. Ci sono due Deambulanti qui! L'Elfo non ha Linea di Vista fino all'altro lato, e quindi non può tirare per uccidere gli Zombie che si trovano laggiù.



Passo 3. Gli Zombie si avvicinano. Un Deambulante entra nella Cripta tramite la porta aperta. Silas lo uccide, poi si Muove nell'edificio e uccide il secondo Deambulante. La via fino all'Obiettivo è libera mentre l'Abominio sta per entrare nella Cripta!



GIOCARRE CON 7+ SOPRAVVISSUTI

La gamma dei Sopravvissuti da usare in Zombicide è in continua espansione. Prima o poi i giocatori vorranno provare a giocare con più di 6 Sopravvissuti. Per farlo avranno bisogno di altre plance di Sopravvissuti, segnapunti di plastica, basi colorate e carte Equipaggiamento di Partenza, contenute nelle espansioni in vendita separatamente come *Wulfsburg* e il *Box Eroi*.

Giocare con un maggior numero di Sopravvissuti (o di giocatori!) è molto semplice. È sufficiente seguire queste indicazioni e modificarle per adattarle al livello di sfida desiderato.



ARTEFATTI DELLE CRIPTE

Le armi e gli incantesimi più potenti che saranno trovati nelle Cripte vanno messi da parte durante la Preparazione (vedi pagina 6). Questi oggetti sono chiamati artefatti delle Cripte e sono indicati dalla parola chiave "Cripta" sulla loro carta.



Un Sopravvissuto può spendere un'Azione per prendere un artefatto della Cripta custodito all'interno della sua Cripta. Questa non è un'Azione di Cercare, quindi può essere effettuata più volte se la Cripta contiene più artefatti. La descrizione della Missione potrebbe contenere alcune regole speciali aggiuntive riguardo alle Cripte. I giocatori dovranno consultarle prima di iniziare la Missione!

- Per ogni Sopravvissuto al di sopra del sesto si aggiunge 1 carta Equipaggiamento di Partenza in più, prelevandola dall'espansione e inserendola nella riserva delle carte che saranno distribuite tra i Sopravvissuti durante la Preparazione.

- Si aggiunge 1 segnalino di Generazione Zombie in più per ogni 2 Sopravvissuti oltre il sesto (arrotondando per eccesso). Questi segnalini di Generazione aggiuntivi vanno accumulati nelle stesse Zone di quelli già esistenti. Sì, questo significa che certe zone raddoppieranno o addirittura triplicheranno il loro ritmo di generazione!

- In una partita a 6 Sopravvissuti, una volta che sono presenti 6 segnalini di Generazione Zombie sul tabellone, la partita termina non appena un Necromante fugge. Questo limite di segnalini di Generazione aumenta di 1 per ogni 2 Sopravvissuti oltre il sesto (arrotondando per eccesso).

# SOPRAVVISSUTI	SEGNALINI GENERAZIONE AGGIUNTIVI	LIMITE DI SEGNALINI GENERAZIONE
Fino a 6	0	6
7-8	1	7
9-10	2	8
11-12	3	9



missioni

◆ **MISSIONE 0:**

INTRODUZIONE: DANZA MACABRA

FACILE / 4+ SOPRAVVISSUTI / 45 MINUTI



La guerra non è certo una novità per noi. I nostri conti e duchi sono sempre in guerra tra loro per qualche motivo. Per i contadini in genere significa solo un aumento delle tasse e degli affitti, sempre che si riesca a sopravvivere. Ma stavolta il Duca e il suo esercito sono partiti e non sono più tornati. Almeno fino a quando non sono arrivate le orde. Siamo abbastanza sicuri che molti degli zombie più feroci fossero i soldati delle sue truppe. Ora dilaga il caos. Ora siamo tutti uguali, e dobbiamo affrontare questa danza macabra tutti assieme. Non c'è tempo per le cerimonie altezzose quando c'è un'orda che preme alle porte. Combatteremo uniti, e ricacceremo in gola a quei mostri il loro desiderio di morte.

Il mago del nostro gruppo è un esempio perfetto al riguardo. Una volta era potente, influente e ricco sfondato. Ora è uno di noi e si aggrappa alla vita con le unghie e con i denti. Possiede un cerchio magico che può farci fuggire. Meglio scappare e contrattaccare piuttosto che restare qui per essere sopraffatti. Ma potrebbe essere rimasta ancora qualche anima da salvare, e una o due armi in più ci farebbero comodo. Quindi il mago terrà duro fino all'ultimo istante. E un brav'uomo, nonostante la puzza sotto al naso.



Tessere richieste: **4V e 9R.**

OBIETTIVO

Usare il cerchio magico per teletrasportarsi in salvo. Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.



9R 4V



Area di partenza dei giocatori	Deambulante	Corridore	Grassone
Zona di Uscita	Zone di Generazione		Obiettivi (5 PE)
Porta aperta	Porte		Porta della Cripta

REGOLE SPECIALI

· Preparazione:

- Mettere da parte le carte Zombie Necromante.
- Mescolare il segnalino Obiettivo verde a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- Collocare un Deambulante, un Grassone e un Corridore nelle Zone indicate.

· **Non credo proprio.** Gli Abomini sono considerati Grassoni quando si consultano le carte Zombie.

· **Questo cos'è?** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo prende.

· **Porte e chiavi.** La porta blu non può essere aperta finché il segnalino Obiettivo blu non è stato preso. La porta verde non può essere aperta finché il segnalino Obiettivo verde non è stato preso.

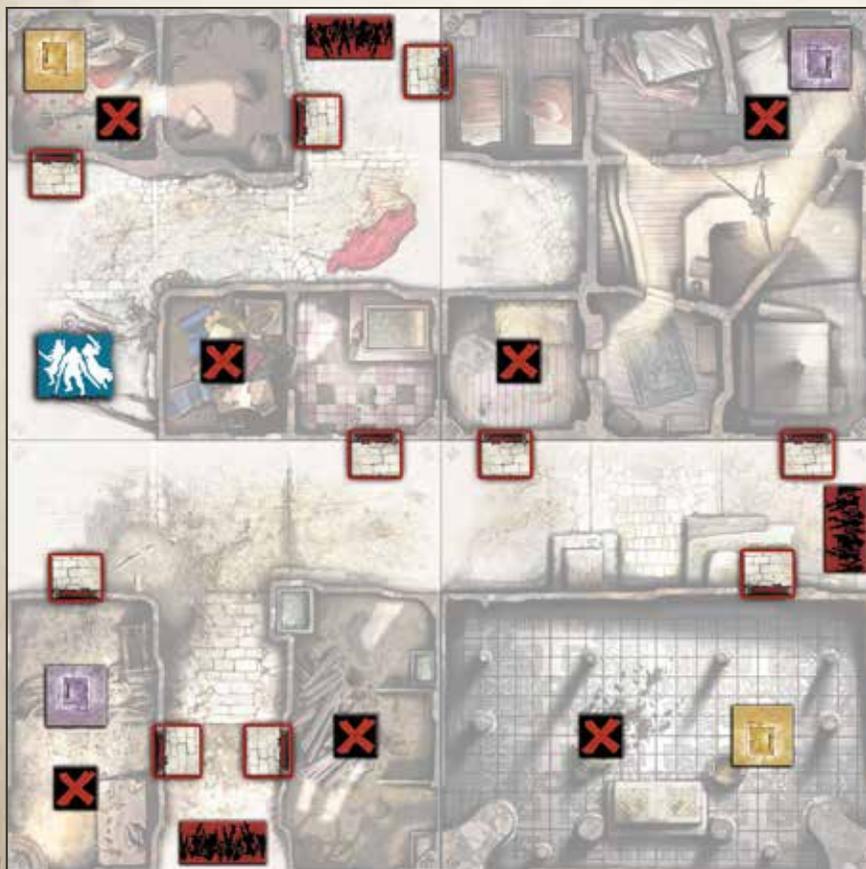
· **Noi possiamo passare.** La Zona di Generazione verde rimane inattiva finché il segnalino Obiettivo verde non viene preso.

◆ MISSIONE 1: CACCIA GROSSA

FACILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 60 MINUTI

Abbiamo individuato rapidamente il punto di partenza dell'invasione degli zombie. Gli altri sopravvissuti hanno avvistato uno zombie enorme che si aggirava per le strade, e una specie di mago maligno che ordinava all'orda di sommergerci. Ci abbiamo messo due giorni a rintracciare il necromante e a capire che l'Abominio non può essere ucciso da nessuna delle armi a nostra disposizione. Saccheggiamo il laboratorio del necromante e togliamo di mezzo tutti e due con una mistura segreta di nostra invenzione: il fuoco di Drago. Che la caccia abbia inizio!

Tessere richieste: 1V, 2R, 8V e 9V.



OBIETTIVI

Completare questi obiettivi in qualsiasi ordine per vincere la partita:

- **Uccidere la bestia e il suo padrone.** Uccidere almeno un Abominio e un Necromante.
- **Razziare il laboratorio.** Prendere tutti gli Obiettivi.



REGOLE SPECIALI

· Preparazione:

- Mescolare il segnalino Obiettivo blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- Collocare un artefatto della Cripta casuale in ogni Cripta.

· **Alla ricerca del laboratorio.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo prende.

· **Al rogo!** Trovare l'Obiettivo blu significa avere scoperto l'ubicazione del laboratorio! Un Necromante viene immediatamente generato nella Zona. Se un Necromante è già presente sul tabellone, viene generato invece un Abominio. Se entrambi sono già presenti sul tabellone, non accade nulla (ma il Sopravvissuto ottiene comunque i punti esperienza).

2R	8V
9V	1V

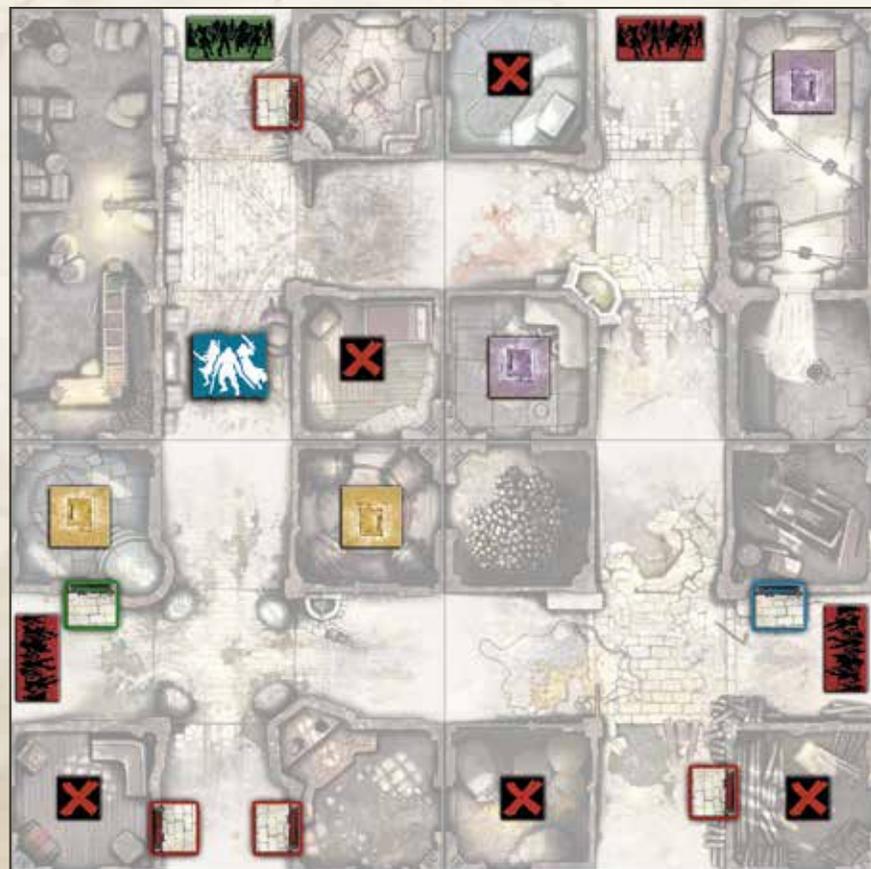


MISSIONE 2: IL LIBRO NERO

FACILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 60 MINUTI

4 *ra lo sappiamo. Non si tratta solo del nostro villaggio. L'invasione degli zombie si è diffusa in tutte le terre. Cosa sta succedendo? Il necromante che abbiamo ucciso aveva degli appunti nel suo laboratorio, dove si parlava di un misterioso Libro Nero e altri oggetti di potere. Esplorare i dintorni potrebbe dimostrarsi utile per capire qualcosa in più sulla minaccia che stiamo affrontando. Inevitabilmente troveremo degli zombie sul nostro cammino, facce familiari trasformate in mostri... ehi, quello mi doveva dei soldi!*

Tessere richieste: **4V, 5R, 7V e 8R.**



OBIETTIVI

Completare questi obiettivi in qualsiasi ordine per vincere la partita:

- **Rubare il Libro Nero.** Prendere l'Obiettivo nell'edificio centrale (tessera 8R).
- **Reclamare gli artefatti.** Prendere entrambi gli artefatti delle Cripte.
- **Il sapore del potere.** Arrivare al Livello di Pericolo Rosso con almeno un Sopravvissuto.

REGOLE SPECIALI

• Preparazione:

- Mescolare i segnalini Obiettivo blu e verde a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- Collocare un artefatto della Cripta casuale in ogni Cripta.

• **Chiavi perse che aprono porte proibite.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo prende.

• **Ma che...? Una trappola magica!** La Zona di Generazione verde rimane inattiva finché il segnalino Obiettivo verde non viene preso.

• **Porte e chiavi.** La porta blu non può essere aperta finché il segnalino Obiettivo blu non è stato preso. La porta verde non può essere aperta finché il segnalino Obiettivo verde non è stato preso.

8R	5R
4V	7V



MISSIONE 3: I PASTORI

MEDIO / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

I necromanti sono ovunque. Seminano il caos e reclamano il potere in ogni angolo del regno! Contro una minaccia di questa portata non possiamo fare quasi nulla. Quasi. Sappiamo che siamo bravi a sopravvivere, fintanto che restiamo uniti. Il nostro piano è andare in cerca di altri sopravvissuti e formare un nostro esercito. Abbiamo viaggiato quattro giorni per raggiungere il villaggio più vicino, che attualmente è sotto attacco ma non è ancora stato del tutto sopraffatto. Tuffiamoci nella mischia e aiutiamo quella gente!

Tessere richieste: 1R, 2R, 3V, 4V, 5R e 9V.

3V	1R
4V	2R
5R	9V

OBBIETTIVO

Salvare i popolani. Meglio tenerli d'occhio, alcuni potrebbero essere contaminati. La partita è vinta quando tutti i segnalini Obiettivo sono stati presi.

REGOLE SPECIALI

- **Preparazione:**
 - Mescolare i segnalini Obiettivo blu e verde a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
 - Collocare un artefatto della Cripta casuale in ogni Cripta.
- **Popolani nascosti.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo prende.
- **Questi sono contaminati!** Il segnalino Obiettivo blu e quello verde rappresentano dei popolani contaminati che sono diventati Zombie! Forniscono punti esperienza, ma poi si risolve immediatamente una generazione di Zombie nella Zona del segnalino Obiettivo.





8R	3R
6R	2R
5R	1R







Area di partenza dei giocatori
Porta della Cripta (si apre con la chiave blu)
Porta
Zona di Generazione
Obiettivo (5 PE)

MISSIONE 4: CARESTIA

MEDIO / 6 SOPRAVVISSUTI / VARIABILE

Sono passati alcuni giorni. Per la maggior parte, questi zombie sono stupidi come capre. Ma non si stancano mai, non hanno bisogno di cibo, e nemmeno di dormire. Noi, purtroppo, siamo fin troppo umani. Abbiamo bisogno di cibo e di un riparo sicuro. Nei sotterranei del paese ci sono molte cripte. Un gruppo di sopravvissuti intelligenti potrebbe rintanarsi laggiù e riposare un po'. Ma dobbiamo prima radunare scorte a sufficienza per un paio di giorni, per poi pianificare le nostre prossime mosse. Questa guerra potrebbe durare più a lungo di quanto chiunque (perfino i necromanti) avesse previsto.

Tessere richieste: 1R, 2R, 3R, 5R, 6R e 8R.

OBIETTIVI

Completare gli obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

- 1- Trovare cibo a sufficienza.** Raccogliere le 6 carte cibo seguenti nell'inventario della squadra:
- Mele x2 - Carne Salata x2 - Acqua x2
- 2- Chiudersi nella Cripta.** La partita è vinta quando tutti i Sopravvissuti iniziali si trovano nella Cripta gialla durante una Fase Finale, senza che ci sia nessuno Zombie con loro.

Questa Missione va giocata con 6 Sopravvissuti. Dati gli obiettivi fissati, la durata può variare.

REGOLE SPECIALI

- Preparazione:**
 - Mescolare il segnalino Obiettivo blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
 - Collocare un artefatto della Cripta casuale nella Cripta.
- Candele, abiti, utensili di ferro...** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo prende.
- ... chiavi!** Le porte della Cripta gialla non possono essere aperte finché il segnalino Obiettivo blu non è stato preso.

MISSIONE 5: SALA DELLE GUARDIE

MEDIO / 6+ SOPRAVVISSUTI / 120 MINUTI

La capitale è caduta. Migliaia di persone sono morte, ma alcune aree reggono ancora. I necromanti sembrano accontentarsi di combattere contro i nobili del castello e di lasciare i popolani bloccati all'interno di alcune sacche, in attesa che le loro orde di zombie abbiano bisogno di rinforzi freschi. Dobbiamo trovare un modo per entrare e stabilire un contatto con gli abitanti sopravvissuti. Sarebbe bene anche scoprire qualcosa di più sull'invasione. Il "Libro Nero" non ci dice molto. Se riusciamo a saperne di più, potremmo pianificare una mossa audace per porre fine a questa follia. Prima dobbiamo trovare un modo per superare le mura cittadine. Alcuni sopravvissuti che abbiamo salvato parlano di un passaggio segreto sotto la sala delle guardie nelle vicinanze. Tuttavia è sorvegliato. A quanto pare i necromanti sanno della sua esistenza. Ma se riusciamo a eliminare i guardiani, possiamo entrare in città e attuare il nostro piano.

Tessere richieste: 4R, 5R, 6R, 7R, 8R e 9R.



OBBIETTIVO

Usare il passaggio segreto. Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

REGOLE SPECIALI

- **Preparazione:**
 - Mescolare i segnalini Obiettivo blu e verde a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
 - Collocare un artefatto della Cripta casuale in ogni Cripta.
- **Indizi nascosti.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo prende.
- **Porte rinforzate.** La porta blu non può essere aperta finché il segnalino Obiettivo blu non è stato preso. La porta verde non può essere aperta finché il segnalino Obiettivo verde non è stato preso.



MISSIONE 6: IN CALIGINE ABDITUS

MEDIO / 6+ SOPRAVVISSUTI / 120 MINUTI

Ara siamo in città, ma non siamo ancora vicini quanto vorremmo ai necromanti. L'area è stranamente silenziosa, e intorno a noi ci sono solo scene di desolazione. Ma non durerà a lungo. Non appena sentiranno la nostra presenza, si avventeranno su di noi per ucciderci. Dobbiamo procedere con la massima segretezza. Sia Elovis che Baldric hanno notato strane scritte in latino sui muri. A quanto pare qualcuno qui usava una rete di passaggi sotterranei per spostarsi sotto la città. E Elovis ha ragione quando dice che non tutti conoscono il latino... solo i più istruiti riconoscono questa lingua a colpo d'occhio, e ancora meno sono quelli che sanno scriverlo. Probabilmente è opera di un necromante! Un momento... Elovis sa leggere?

Tessere richieste: 2R, 3R, 5R, 6R, 8R e 9V.



OBIETTIVO

Significa "nascosto nelle tenebre". Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

REGOLE SPECIALI

- **I Necromanti hanno allestito la scena. Molto promettente!**
 - Mescolare i segnalini Obiettivo blu e verde a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
 - Collocare due artefatti della Cripta casuali nella Cripta gialla.
- **Scritte in latino.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo prende.
- **Le porte dell'oscurità e della morte.** La porta blu non può essere aperta finché il segnalino Obiettivo blu non è stato preso. La porta verde non può essere aperta finché il segnalino Obiettivo verde non è stato preso.



MISSIONE 7:

LA PISTA DEI MORTI

MEDIO / 6+ SOPRAVVISSUTI / 150 MINUTI

Impossibile procedere oltre senza farsi notare. Ma non è una cattiva cosa, mi prudono le mani, ho voglia di fare a pezzi degli zombie e mi ero stancato di camminare sulla punta dei piedi. In questa zona ci sono simboli oscuri e scritte su tutte le pareti. I necromanti sono vicini. Non sappiamo quale rituale stiano preparando, ma dobbiamo cercare di bloccarlo. Vediamo cosa succede se distruggiamo questi simboli maligni... Fortunatamente, questo è il quartiere delle fucine. Quei fabbri armaioli orcheschi erano molto bravi nel loro lavoro, pare. Giocattoli nuovi!

Tessere richieste: 1R, 2R, 3V, 4R, 5V e 6V.



OBIETTIVI

Fermare il rituale. Ecco il piano. I primi due obiettivi possono essere completati in qualsiasi ordine.

- **Rovinare il rituale.** Distruggere le scritte sacrilighe prendendo tutti i segnalini Obiettivo.
- **Prendere gli artefatti.** Prendere entrambi gli artefatti delle Cripte.

Poi, raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

REGOLE SPECIALI

• Preparazione:

- Mescolare i segnalini Obiettivo blu e verde a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- Collocare un artefatto della Cripta casuale in ogni Cripta.

- **Scritte sacrileghe.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo prende.

- **Porte rinforzate.** Entrambe le porte della cripta Viola non possono essere aperte finché il segnalino Obiettivo blu non è stato preso. La singola porta della Cripta gialla non può essere aperta finché il segnalino Obiettivo verde non è stato preso.



MISSIONE 8: IL TEMPIO MALEDETTO

DIFFICILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 120 MINUTI

Questo è il fulcro di potere dei necromanti. Ci sono idoli maledetti ovunque, e tengono un Abominio rinchiuso all'interno del tempio. Per di più, pare che i necromanti abbiano scoperto come gestire i loro bestioni peggiori. La Bile di Drago scarseggia e le nostre scorte sono esaurite. Ma ci sono delle cripte quaggiù. Ce n'erano in ogni angolo della città vecchia. Uccidendo quella bestia potremmo attirare i necromanti verso di noi. Di zombie ce ne saranno a migliaia, ma di necromanti non possono essercene troppi... giusto?

Tessere richieste: 1V, 2R, 4R, 5R, 8R e 9V.

OBIETTIVO

Esorcismo in stile sopravvissuti: Zombicidio! Prendere entrambe le armi della Cripta e uccidere l'Abominio per vincere la partita.

8R	9V	1V
5R	4R	2R

REGOLE SPECIALI

Preparazione:

- Mescolare i segnalini Obiettivo blu e verde a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- Mettere da parte le carte Bile di Drago e Torcia. Mettere una carta Bile di Drago e una carta Torcia nella Cripta gialla.
- Collocare due artefatti della Cripta casuali nella Cripta viola.

• **Distruggere gli idoli maledetti.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo prende.

• **Depositi delle armi.** La porta della cripta Viola non può essere aperta finché il segnalino Obiettivo blu non è stato preso. La porta della Cripta gialla non può essere aperta finché il segnalino Obiettivo verde non è stato preso.



◆ MISSIONE 9: LA VORAGINE INFERNALE

DIFFICILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 150 MINUTI

Tredo che siamo capitati per caso nel luogo in cui il Duca ha affrontato la sua ultima battaglia prima che la città cadesse. Tutti quelli che cercavano la sua protezione si sono radunati nel tempio, sperando nella protezione degli dèi, dei soldati rimanenti e del Duca stesso. Purtroppo, non è stato abbastanza. Dopo una lotta cruenta, gli zombie hanno ucciso tutti, e ora questo posto è una voragine infernale che vomita zombie incessantemente. Non abbiamo altra scelta che combatterli e distruggere questo luogo sacrale una volta per tutte. Chi, è il Duca quello? Nulla di personale, Vostra Grazia!

Tessere richieste: 1V, 2R, 6V, 7R, 8V e 9R.

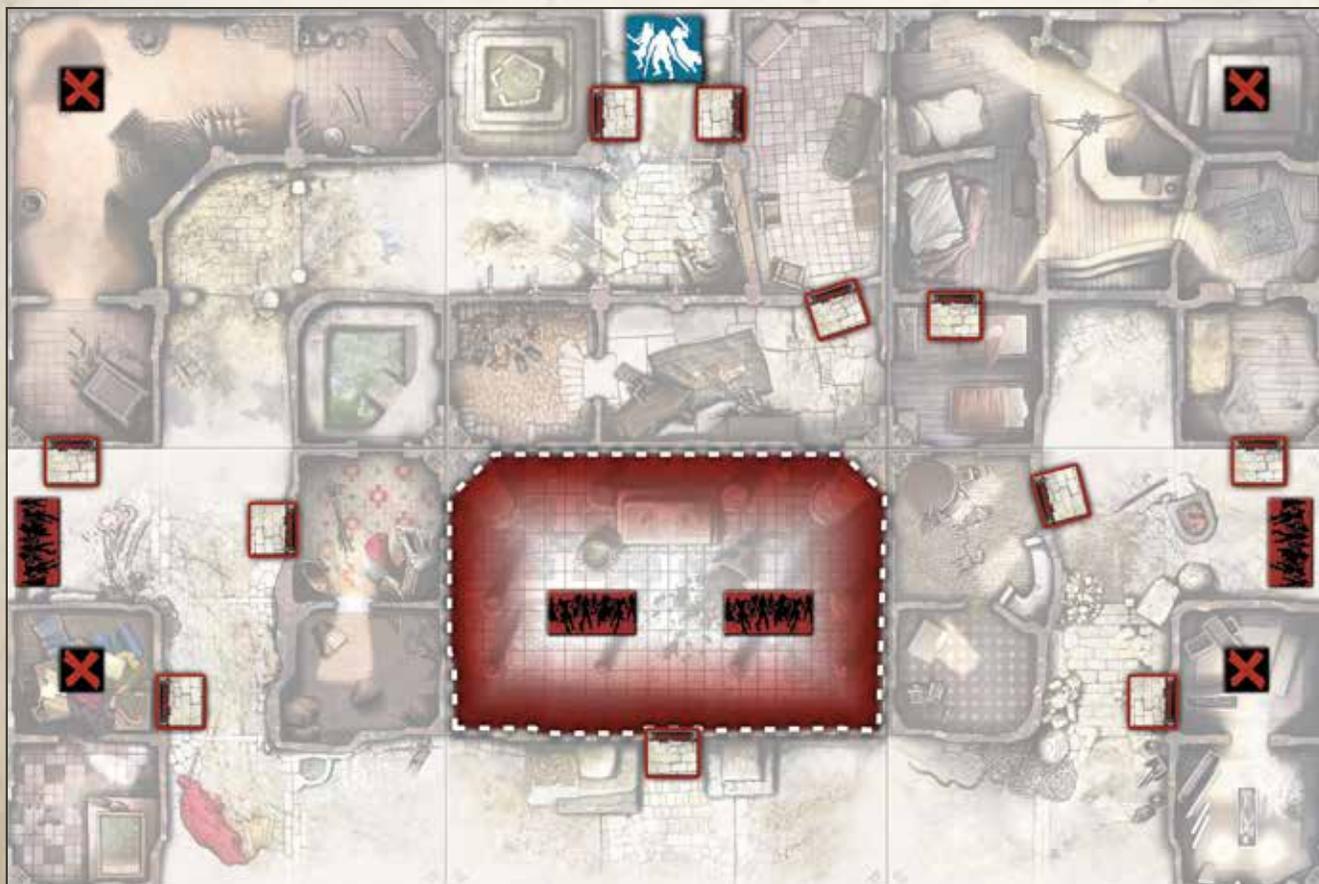
7R	9R	8V
2R	1V	6V

OBIETTIVI

Completare gli obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:
1- Radunarli tutti nello stesso posto... Tutte le Zone di Generazione presenti sul tabellone devono trovarsi nella Voragine Infernale, la Zona evidenziata della tessera 1V. Consultare le regole dei Necromanti, pagina 29.
2- ... e invocare un drago. Creare un Fuoco di Drago nella Voragine Infernale.

REGOLE SPECIALI

Ecco a cosa serve l'alchimia. Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Inoltre consente al giocatore di cercare una carta Bile di Drago nel mazzo dell'Equipaggiamento e di assegnarla al Sopravvissuto gratuitamente. Se non ci sono carte Bile di Drago nel mazzo dell'Equipaggiamento, cercare nel mazzo degli scarti. Poi mescolare il mazzo dell'Equipaggiamento.



MISSIONE 10: LA PROVA DEL FUOCO

DIFFICILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 180 MINUTI

Siamo arrivati nel cuore della città, nel punto dove convergono tutti gli zombie. A quanto pare non siamo i primi a essere arrivati fin qui. Altri eroi o mercenari di qualche tipo hanno provato a ripulire il posto prima di noi e hanno fallito. Tuttavia, hanno rinchiuso il più fenomenale Abominio che abbiamo mai visto in una scuola di magia nelle vicinanze. La bestia è intrappolata e attende che qualcuno (o qualcosa) spezzi i vincoli che la trattengono. I suoi ruggiti attirano ogni zombie nelle vicinanze come un faro. E i necromanti continuano a non farsi vedere da nessuna parte.

Tessere richieste: 1V, 2R, 3R, 4V, 5R, 6R, 7R, 8V e 9V.

OBIETTIVO

Uccidere il mostro. Uccidere l'Abominio collocato sulla tessera 1V.

REGOLE SPECIALI

• Preparazione:

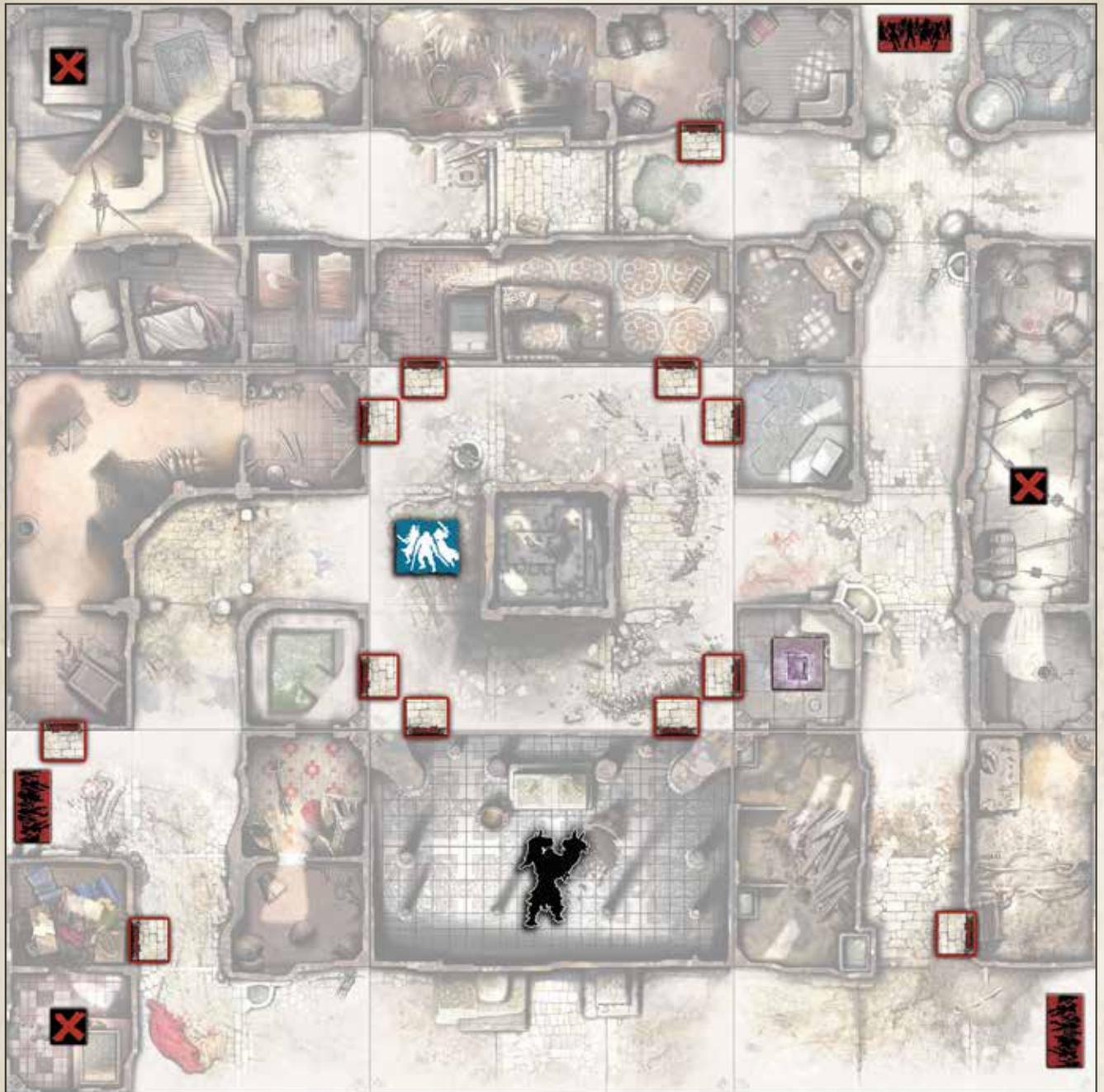
- Mescolare il segnalino Obiettivo blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- Mettere da parte tutte le carte Bile di Drago. Collocarle nella Cripta viola.
- Collocare un Abominio nella Zona indicata.
- La Zona dell'edificio a nord est è volutamente priva di porte.

• **Tre sigilli.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo prende.

• **Qui è morto un eroe.** Il segnalino Obiettivo blu fornisce un artefatto della Cripta casuale al Sopravvissuto che lo prende.

• **Porta sigillata.** La porta della Cripta viola non può essere aperta finché tutti i segnalini Obiettivo non sono stati presi.






 Area di partenza dei giocatori


 Abominio


 Porta della Cripta


 Obiettivo (5 PE)


 Zona di Generazione


 Porta

8V	3R	4V
7R	6R	5R
2R	1V	9V





ABILITÀ

Ogni Sopravvissuto in *Zombicide: Black Plague* possiede delle Abilità specifiche, i cui effetti sono descritti in questa sezione. In caso di conflitto con le regole generali, le regole delle Abilità hanno la precedenza. Gli effetti delle seguenti Abilità e/o bonus sono immediati e possono essere usati nel Turno in cui vengono acquisiti. Questo significa che se un'Azione fa salire di livello un Sopravvissuto e gli procura un'Abilità, quell'Abilità può essere usata immediatamente, qualora al Sopravvissuto rimangano ancora delle Azioni (o se il Sopravvissuto può usare delle Azioni extra che l'Abilità potrebbe concedergli).

+1 al risultato dei dadi: Combattimento – Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato di ogni dado che tira in un'Azione di Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia). Il risultato massimo è sempre 6.

+1 al risultato dei dadi: Distanza – Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato di ogni dado che tira in un'Azione a Distanza. Il risultato massimo è sempre 6.

+1 al risultato dei dadi: Magia – Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato di ogni dado che tira in un'Azione di Magia. Il risultato massimo è sempre 6.

+1 al risultato dei dadi: Mischia – Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato di ogni dado che tira in un'Azione di Mischia. Il risultato massimo è sempre 6.

+1 Azione – Il Sopravvissuto ha un'Azione extra da usare come preferisce.

+1 Azione a Distanza gratuita – Il Sopravvissuto ha un'Azione a Distanza extra gratuita. Questa Azione può essere usata solo per le Azioni a Distanza.

+1 Azione di Cercare gratuita – Il Sopravvissuto ha un'Azione di Cercare extra gratuita. Questa Azione può essere usata solo per Cercare e il Sopravvissuto può comunque Cercare una sola volta per Turno.

UNO SGUARDO SUL FUTURO

Chi ha giocato alle Stagioni di *Zombicide* ambientate nell'era moderna potrebbe avere notato che alcune Abilità familiari hanno ora dei nomi diversi. È solo una questione di atmosfera!

- Automatico completo è diventato Pioggia di ferro.

- Barricare è diventato Sprangare.

- Cecchino è diventato Occhio di falco.

Noterete inoltre delle leggere modifiche alle Abilità Barbaro e Automatico completo/Pioggia di ferro.

+1 Azione di Combattimento gratuita – Il Sopravvissuto ha un'Azione di Combattimento extra gratuita. Questa Azione può essere usata solo per le Azioni in Mischia, a Distanza o di Magia.

+1 Azione di Incantamento gratuita – Il Sopravvissuto ha un'Azione di Incantamento extra gratuita. Questa Azione può essere usata solo per le Azioni di Incantamento.

+1 Azione di Magia gratuita – Il Sopravvissuto ha un'Azione di Magia extra gratuita. Questa Azione può essere usata solo per le Azioni di Magia.

+1 Azione di Movimento gratuita – Il Sopravvissuto ha un'Azione di Movimento extra gratuita. Questa Azione può essere usata solo per il Movimento.

+1 Azione in Mischia gratuita – Il Sopravvissuto ha un'Azione in Mischia extra gratuita. Questa Azione può essere usata solo per le Azioni in Mischia.

+1 dado: Combattimento – Le armi e gli incantesimi da Combattimento del Sopravvissuto tirano un dado extra in Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia). Le armi Doppie ottengono un dado ciascuna, per un totale di +2 dadi in caso di Azione Doppia di Combattimento.

+1 dado: Distanza – Le armi a Distanza del Sopravvissuto tirano un dado extra nelle Azioni a Distanza. Le armi Doppie a Distanza ottengono un dado ciascuna, per un totale di +2 dadi in caso di Azione Doppia a Distanza.

+1 dado: Magia – Gli incantesimi da Combattimento del Sopravvissuto tirano un dado extra nelle Azioni di Magia. Gli incantesimi da Combattimento Doppie ottengono un dado ciascuno per un totale di +2 dadi in caso di Azione Doppia di Magia.

+1 dado: Mischia – Le armi da Mischia del Sopravvissuto tirano un dado extra nelle Azioni in Mischia. Le armi Doppie da Mischia ottengono un dado ciascuna per un totale di +2 dadi in caso di Azione Doppia in Mischia.

+1 Danno: [Tipo] – Il Sopravvissuto ottiene +1 Danno bonus con il tipo specificato di Azione in Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia).

+1 Danno con [Equipaggiamento] – Il Sopravvissuto ottiene +1 Danno bonus con l'Equipaggiamento specificato.

+1 Gittata massima – La Gittata massima delle armi a Distanza e degli incantesimi da Combattimento del Sopravvissuto aumenta di 1.

+1 Zona per Movimento – Il Sopravvissuto può muoversi attraverso una Zona extra ogni volta che effettua un'Azione di Movimento. Questa Abilità è cumulativa ad altri effetti di cui possono beneficiare le Azioni di Movimento. Entrare in una Zona che contiene degli Zombie pone termine all'Azione di Movimento del Sopravvissuto.

2 Zona per Azione di Movimento – Quando il Sopravvissuto spende un’Azione di Movimento, può muoversi di una o due Zone, anziché di una. Entrare in una Zona che contiene degli Zombie pone termine all’Azione di Movimento del Sopravvissuto.

Ambidestro – Il Sopravvissuto considera tutte le armi da Mischia, gli incantesimi da Combattimento e le armi a Distanza come se fossero dotate del simbolo Doppia.

Barbaro – Quando risolve un’Azione in Mischia, il Sopravvissuto può sostituire il valore di Dadi dell’arma o delle armi da Mischia che sta usando con il numero di Zombie che si trovano nella Zona bersaglio. Le Abilità che influenzano il numero dei dadi, come +1 dado: Mischia, si applicano normalmente.

Basso profilo – Il Sopravvissuto non può essere bersagliato dalle Azioni a Distanza e dalle Azioni di Magia degli altri Sopravvissuti. Viene ignorato quando qualcuno tira o lancia un incantesimo da Combattimento nella Zona in cui egli si trova. Gli effetti di gioco che uccidono ogni cosa nella Zona bersaglio, come il Fuoco di Drago, lo uccidono comunque.

Blitz – Ogni volta che il Sopravvissuto uccide l’ultimo Zombie di una Zona, ottiene 1 Azione di Movimento gratuita da usare immediatamente.

Bruciapelo – Il Sopravvissuto può risolvere le Azioni a Distanza e le Azioni di Magia nella sua stessa Zona, a prescindere dalla Gittata minima. Quando risolve un’Azione a Distanza o di Magia a Gittata 0, il Sopravvissuto sceglie liberamente i bersagli e può uccidere qualsiasi tipo di Zombie. I suoi incantesimi da Combattimento e le sue armi a Distanza devono comunque infliggere abbastanza danni da uccidere i suoi bersagli. Gli insuccessi non colpiscono i Sopravvissuti.

Caricare – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, tutte le volte che lo desidera, durante ognuno dei suoi Turni: si muove di un massimo di due Zone fino a una Zona che contiene almeno uno Zombie. Le normali regole di Movimento si applicano regolarmente. Entrare in una Zona che contiene degli Zombie pone termine all’Azione di Movimento del Sopravvissuto.

Cercare: +1 carta – Quando il Sopravvissuto effettua l’Azione di Cercare, pesca una carta extra.

Collezionista: [Tipo di Zombie] – Il Sopravvissuto ottiene punti esperienza doppi ogni volta che uccide uno Zombie del tipo specificato.

Coppia perfetta! – Quando un Sopravvissuto effettua un’Azione di Cercare e pesca una carta arma con il simbolo Doppia, può immediatamente prendere una seconda carta dello stesso tipo dal mazzo dell’Equipaggiamento. Dopodiché rimescola il mazzo.

Coriaceo – Il Sopravvissuto ignora la prima Ferita che riceve da un singolo Zombie in ogni Fase degli Zombie.

Destino – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta per Turno quando rivela una carta Equipaggiamento che ha pescato. Ignora e scarta quella carta e pesca un’altra carta Equipaggiamento.

Fortunato – Il Sopravvissuto può ripetere una volta il tiro di tutti i dadi di ogni Azione (o tiro Armatura) che effettua. Il nuovo risultato sostituisce il precedente. Questa Abilità è cumulativa agli effetti delle altre Abilità e all’Equipaggiamento che consente di ripetere il tiro.

Frenesia: Combattimento – Tutte le armi e gli incantesimi da Combattimento trasportati dal Sopravvissuto ottengono +1 dado per ogni Ferita subita dal Sopravvissuto. Le armi Doppie ottengono un dado ciascuna, per un totale di +2 dadi per Ferita e per ogni Azione Doppia di Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia).

Frenesia: Distanza – Le armi a Distanza trasportate dal Sopravvissuto ottengono +1 dado per ogni Ferita subita dal Sopravvissuto. Le armi Doppie ottengono un dado ciascuna, per un totale di +2 dadi per Ferita e per ogni Azione Doppia a Distanza.

Frenesia: Magia – Gli incantesimi da Combattimento trasportati dal Sopravvissuto ottengono +1 dado per ogni Ferita subita dal Sopravvissuto. Gli incantesimi da Combattimento Doppie ottengono un dado ciascuno, per un totale di +2 dadi per Ferita e per ogni Azione Doppia di Magia.

Frenesia: Mischia – Le armi da Mischia trasportate dal Sopravvissuto ottengono +1 dado per ogni Ferita subita dal Sopravvissuto. Le armi Doppie ottengono un dado ciascuna, per un totale di +2 dadi per Ferita e per ogni Azione Doppia in Mischia.

Inafferrabile – Il Sopravvissuto non spende Azioni extra quando effettua un’Azione di Movimento attraverso una Zona in cui ci sono degli Zombie. Entrare in una Zona che contiene degli Zombie pone termine all’Azione di Movimento del Sopravvissuto.

Incantatore – Il Sopravvissuto ha un’Azione gratuita extra. Questa azione può essere usata solo per un’Azione di Magia o un’Azione di Incantamento.

Irruzione – Il Sopravvissuto non ha bisogno di tirare dadi o di usare Equipaggiamento per aprire le porte (ma spende comunque un’Azione quando lo fa). Non fa Rumore quando usa questa Abilità. Tuttavia, gli altri prerequisiti restano comunque obbligatori (come prendere un Obiettivo designato per aprire una porta specifica). Inoltre, il Sopravvissuto ha un’Azione extra gratuita che può essere usata solo per aprire porte.

Leader nato – Durante il proprio Turno, il Sopravvissuto può conferire un’Azione gratuita a un altro Sopravvissuto, che può usare come preferisce. Il beneficiario deve usare questa Azione nel suo prossimo Turno, altrimenti la perde.



Legame con gli Zombie – Il Sopravvissuto gioca un Turno extra ogni volta che una carta Attivazione Extra viene pescata dal mazzo degli Zombie. Gioca questo Turno prima degli Zombie che beneficiano dell’Attivazione Extra. Se più Sopravvissuti beneficiano di questa Abilità allo stesso tempo, scelgono il loro ordine di Turno.

Libro degli Incantesimi – Tutti gli incantesimi da Combattimento e gli Incantamenti nell’inventario del Sopravvissuto sono considerati

impugnati in Mano. Con questa Abilità, un Sopravvissuto può a tutti gli effetti essere considerato dotato di vari incantesimi da Combattimento e Incantamenti impugnati in Mano. Per ovvie ragioni, può usare solo due incantesimi da Combattimento Doppi in un determinato momento. Il Sopravvissuto sceglie una qualsiasi combinazione di due prima di risolvere le Azioni o i tiri che lo riguardano.

Mano ferma – Il Sopravvissuto può ignorare gli altri Sopravvissuti a sua scelta quando ottiene degli insuccessi con un’Azione a Distanza o di Magia. Questa Abilità non si applica agli effetti di gioco che uccidono ogni cosa nella Zona bersaglio (come per esempio il Fuoco di Drago).

Mietitore: Combattimento – Questa Abilità si usa al momento di assegnare i colpi durante la risoluzione di un’Azione di Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia). Uno di questi colpi può gratuitamente uccidere uno Zombie identico aggiuntivo situato nella stessa Zona. Soltanto un singolo Zombie aggiuntivo per Azione può essere ucciso usando questa Abilità. Il Sopravvissuto ottiene i punti esperienza dello Zombie aggiuntivo.

Mietitore: Distanza – Questa Abilità si usa al momento di assegnare i colpi durante la risoluzione di un’Azione a Distanza. Uno di questi colpi può gratuitamente uccidere uno Zombie identico aggiuntivo situato nella stessa Zona. Soltanto un singolo Zombie aggiuntivo per Azione può essere ucciso usando questa Abilità. Il Sopravvissuto ottiene i punti esperienza dello Zombie aggiuntivo.

Mietitore: Magia – Questa Abilità si usa al momento di assegnare i colpi durante la risoluzione di un’Azione di Magia. Uno di questi colpi può gratuitamente uccidere uno Zombie identico aggiuntivo situato nella stessa Zona. Soltanto un singolo Zombie aggiuntivo per Azione può essere ucciso usando questa Abilità. Il Sopravvissuto ottiene i punti esperienza dello Zombie aggiuntivo.

Mietitore: Mischia – Questa Abilità si usa al momento di assegnare i colpi durante la risoluzione di un’Azione in Mischia. Uno di questi colpi può gratuitamente uccidere uno Zombie identico aggiuntivo situato nella stessa Zona. Soltanto un singolo Zombie aggiuntivo per Azione può essere ucciso usando questa Abilità. Il Sopravvissuto ottiene i punti esperienza dello Zombie aggiuntivo.

Mordi e fuggi – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, subito dopo avere risolto un’Azione in Mischia, a Distanza o di Magia che abbia ucciso almeno uno Zombie. Può allora risolvere un’Azione di Movimento gratuita. Il Sopravvissuto non spende Azioni extra per effettuare questa Azione di Movimento gratuita se ci sono degli Zombie nella sua Zona.

Occhio di falco – Il Sopravvissuto può scegliere liberamente i bersagli di tutte le sue Azioni di Magia e a Distanza. Gli insuccessi non colpiscono i Sopravvissuti.

Parte con [Equipaggiamento] – Il Sopravvissuto inizia la partita con l’Equipaggiamento indicato; quella carta gli viene assegnata automaticamente durante la Preparazione.

Pelle di ferro – Il Sopravvissuto può effettuare tiri Armatura con un valore di Armatura 5+ anche quando non indossa un’armatura sul suo slot Corpo. Indossando un’armatura, il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato di ogni dado che ottiene nei tiri Armatura. Il risultato massimo è sempre 6.

Pioggia di ferro – Quando risolve un’Azione a Distanza, il Sopravvissuto può sostituire il valore di Dadi dell’arma o delle armi a Distanza che usa con il numero degli Zombie che si trovano nella Zona bersaglio. Le Abilità che influenzano il numero dei dadi, come +1 dado: Distanza, si applicano normalmente.

Pioggia di mana – Quando risolve un’Azione di Magia, il Sopravvissuto può sostituire il valore di Dadi dell’incantesimo o degli incantesimi da Combattimento che usa con il numero di Zombie che si trovano nella Zona bersaglio. Le abilità che influenzano il numero dei dadi, come +1 dado: Magia, si applicano normalmente.

Provocare – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, una volta durante ogni suo Turno. Scegliete una Zona che il Sopravvissuto è in grado di vedere. Tutti gli Zombie situati nella Zona selezionata ottengono immediatamente un’Attivazione Extra: cercano di raggiungere il Sopravvissuto provocatore con ogni mezzo disponibile. Gli Zombie provocati ignorano tutti gli altri Sopravvissuti: non li attaccano e attraversano la Zona in cui essi si trovano se devono farlo per raggiungere il Sopravvissuto provocatore.

Putrefazione – Alla fine del suo Turno, se il Sopravvissuto non ha effettuato un’Azione di Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia) e non ha prodotto un segnalino Rumore, riceve un segnalino Putrefazione accanto alla sua base. Fintanto che possiede questo segnalino, viene totalmente ignorato da qualsiasi tipo di Zombie e non è considerato come un segnalino Rumore. Gli Zombie non lo attaccano e addirittura lo oltrepassano. Il Sopravvissuto perde il suo segnalino Putrefazione se risolve una qualsiasi Azione di Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia) o se produce Rumore. Anche quando possiede il segnalino Putrefazione, il Sopravvissuto deve comunque spendere delle Azioni extra per uscire da una Zona popolata da Zombie.



Ricarica gratuita – Il Sopravvissuto ricarica gratuitamente le armi ricaricabili (Balestre a Mano, Balestra Orchesca ecc.).

Riciclatore – Il Sopravvissuto può Cercare in qualsiasi Zona. Questo include le Zone di strada, le Zone delle Cripte ecc.

Rigenerazione – Alla fine di ogni Round di Gioco, il Sopravvissuto rimuove tutte le Ferite che ha ricevuto. Rigenerazione non funziona se il Sopravvissuto è stato eliminato.

Risultato 6: +1 dado a Distanza – Il Sopravvissuto può tirare un dado aggiuntivo per ogni “6” ottenuto in qualsiasi Azione a Distanza. Continua a tirare dadi aggiuntivi fintanto che ottiene dei “6”. Gli effetti di gioco che consentono di ripetere il tiro del dado (per esempio la carta Equipaggiamento “Frecce a volontà”) devono essere applicati prima di tirare qualsiasi dado aggiuntivo relativo a questa Abilità.

Risultato 6: +1 dado di Magia – Il Sopravvissuto può tirare un dado aggiuntivo per ogni “6” ottenuto in qualsiasi Azione di Magia. Continua a tirare dadi aggiuntivi fintanto che ottiene dei “6”. Gli effetti di gioco che consentono di ripetere il tiro del dado devono essere applicati prima di tirare qualsiasi dado aggiuntivo relativo a questa Abilità.

Risultato 6: +1 dado in Combattimento – Il Sopravvissuto può tirare un dado aggiuntivo per ogni “6” ottenuto in qualsiasi Azione di Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia). Continua a tirare dadi aggiuntivi fintanto che ottiene dei “6”. Gli effetti di gioco che consentono di ripetere il tiro del dado (per esempio la carta Equipaggiamento “Frecce a Volontà”) devono essere applicati prima di tirare qualsiasi dado aggiuntivo relativo a questa Abilità.

Risultato 6: +1 dado in Mischia – Il Sopravvissuto può tirare un dado aggiuntivo per ogni “6” ottenuto in qualsiasi Azione in Mischia. Continua a tirare dadi aggiuntivi fintanto che ottiene dei “6”. Gli effetti di gioco che consentono di ripetere il tiro del dado devono essere applicati prima di tirare qualsiasi dado aggiuntivo relativo a questa Abilità.

Rumoroso – Una volta per ogni suo Turno, il Sopravvissuto può produrre un grande ammontare di rumore! Fino al suo Turno successivo, la Zona in cui egli ha usato questa Abilità è considerata dotata del più alto numero di segnalini Rumore in tutta la mappa. Se più Sopravvissuti possiedono questa Abilità, soltanto l'ultimo che l'ha usata ne applica gli effetti.

Saltare – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta durante ogni Attivazione. Spendendo un'Azione, si muove di due Zone fino a una Zona verso cui dispone di Linea di Vista. Le Abilità correlate al Movimento (come +1 Zona per Azione di Movimento o Inafferrabile) sono ignorate, mentre le penalità al Movimento (come avere degli Zombie nella Zona di partenza) vanno applicate. Si ignora tutto ciò che si trova nella Zona frapposta.

Salvatore – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, una volta durante ogni suo Turno. Scegliete una Zona a Gittata 1 che contenga almeno uno Zombie. Scegliete i Sopravvissuti situati nella Zona selezionata che saranno trascinati nella Zona del Sopravvissuto salvatore senza penalità. Questa non è un'Azione di Movimento. Un Sopravvissuto può rinunciare a essere salvato e rimanere nella Zona selezionata, se il suo controllore lo desidera. Entrambe le Zone devono condividere un percorso sgombro. Un Sopravvissuto non può attraversare le porte chiuse o i muri, né può essere tirato dentro o fuori da una Cripta.

Scatto – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta durante ogni suo Turno. Spendendo una delle sue Azioni di Movimento, può muoversi di due o tre Zone anziché di una. Entrare in una Zona che contiene degli Zombie pone termine all'Azione di Movimento del Sopravvissuto.

Sete di sangue: Combattimento – Il Sopravvissuto spende un'Azione: si muove di un massimo di due Zone fino a una Zona che contiene almeno uno Zombie. Dopodiché beneficia di un'Azione di Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia) gratuita, da usare immediatamente.

Sete di sangue: Distanza – Il Sopravvissuto spende un'Azione: si muove di un massimo di due Zone fino a una Zona che contiene almeno uno Zombie. Dopodiché beneficia di un'Azione a Distanza gratuita, da usare immediatamente.

Sete di sangue: Magia – Il Sopravvissuto spende un'Azione: si muove di un massimo di due Zone fino a una Zona che contiene almeno uno Zombie. Dopodiché beneficia di un'Azione di Magia gratuita, da usare immediatamente.

Sete di sangue: Mischia – Il Sopravvissuto spende un'Azione: si muove di un massimo di due Zone fino a una Zona che contiene almeno uno Zombie. Dopodiché beneficia di un'Azione in Mischia gratuita, da usare immediatamente.

Spadaccino – Il Sopravvissuto considera tutte le armi da Mischia come se fossero dotate del simbolo Doppia.

Spingere – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, una volta durante ogni suo Turno. Scegliete una Zona a Gittata 1 dal vostro Sopravvissuto. Tutti gli Zombie che si trovano nella Zona del Sopravvissuto vengono spinti nella Zona scelta. Questa non è un'Azione di Movimento. Entrambe le Zone devono condividere un percorso sgombro. Uno Zombie non può attraversare le porte chiuse, i bastioni (vedi l'espansione *Wulfsburg*) o i muri, ma può essere spinto dentro o fuori da una Cripta.

Sprangare – Al costo di un'Azione, il Sopravvissuto può chiudere una porta aperta nella sua Zona. Se successivamente viene riaperta o sfondata, non attiva una nuova Generazione di Zombie.

Super forza – Il valore di Danno delle armi da Mischia usate dal Sopravvissuto è pari a 3.

Tattico – Il Turno del Sopravvissuto può essere risolto in qualsiasi momento durante la Fase dei Giocatori, prima o dopo il Turno di qualsiasi altro Sopravvissuto. Se più Sopravvissuti beneficiano di questa Abilità allo stesso tempo, scelgono il loro ordine di Turno.

Temerario: [Tipo di Zombie] – Il Sopravvissuto ignora tutte le Ferite provenienti dagli Zombie del tipo specificato (come “Deambulante”, “Corridore” ecc).

Tiro complicato – Quando il Sopravvissuto impugna armi Doppie a Distanza o incantesimi Doppi da Combattimento, può mirare sui bersagli in Zone diverse con ogni arma/incantesimo nel corso della stessa Azione.

Turarsi il naso – Questa Abilità può essere usata una volta per Turno. Il Sopravvissuto ottiene un'Azione di Cercare gratuita nella Zona, se ha eliminato uno Zombie (anche in una Cripta o in una Zona di strada) in quello stesso Round di Gioco. Questa Azione può essere usata solo per Cercare e il Sopravvissuto può comunque Cercare una sola volta per Turno.

Tutto qui? – Un Sopravvissuto può usare questa Abilità ogni volta che sta per ricevere delle Ferite. Scarta una carta Equipaggiamento contenuta nel suo inventario per ogni Ferita che sta per ricevere, negando una Ferita per ogni carta Equipaggiamento scartata.



INDICE

Abilità	16, 51
Abominio	18
Aprire le porte	13, 19
Arma a Distanza	13
Arma da Mischia	12
Armatura	23
Armi ricaricabili	34
Artefatti delle Cripte	6, 37
Attacco degli Zombie	23
Attivazione degli Zombie	23
Attivazione Extra	26, 29
Azione a Distanza	21, 33
Azione di Incantamento	22
Azione di Magia	21, 35
Azione in Mischia	21, 33
Azioni	19
Cercare	19
Combattimento	21, 32
Contenuto	3
Corridore	18, 25
Cripte	36
Dadi	14, 32
Danni	14, 32
Deambulante	18
Doppia	14, 32
Doppia Generazione	26
Edificio	9
Equipaggiamento	12
Equipaggiamento di Partenza	6
Esperienza	16
Fase degli Zombie	8, 23
Fase dei Giocatori	8, 19
Fase Finale	8
Ferite	23
Fuoco Amico	34
Fuoco di Drago	35
Generazione	20, 25
Gittata	14, 33
Grassone	18
Incantesimo da Combattimento	13
Inventario	17
Linea di Vista	10
Livello di Pericolo	16
Missioni	38
Movimento	11
Movimento degli Zombie	24
Muoversi	19
Necromante	18, 29
Obiettivi	22
Personaggio	9
Precisione	14, 32
Preparazione	6

Priorità dei Bersagli	34
Riorganizzare/Scambiare	20
Rumore	13, 15, 22
Scudo	23
Silenziosa	14
Slot Corpo	17
Slot Mano	14, 17
Slot Zaino	17
Stanza	9
Strade	9
Zombie	18
Zona	9

RICONOSCIMENTI

AUTORI DEL GIOCO:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN e Nicolas RAOULT

PRODUTTORE ESECUTIVO:

Percy DE MONTBLANC e Thiago ARANHA

ILLUSTRAZIONI:

Jérémy MASSON, Nicolas FRUCTUS e Louise COMBAL

PROGETTO GRAFICO:

Mathieu HARLAUT e Louise COMBAL

SCULTORI:

Gael GOUJON, Jason HENDRICKS, Bobby JACKSON, Patrick MASSON, Juan NAVARRO PEREZ, Elfried PEROCHON, Steve SAUNDERS, Jody SIEGEL, Remy TREMBLAY e Rafal ZELAZO

REVISIONE:

Thiago ARANHA e Eric KELLEY

EDITORE:

David PRETI

PIAVTESTER:

Thiago ARANHA, Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Louise COMBAL, Yuri FANG, Guilherme GOULART, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Eric NOUHAUT, David PRETI e Rafal ZELAZO.

EDIZIONE ITALIANA

TRADUZIONE:

Fiorenzo DELLE RUPI

REVISIONE:

Massimo BIANCHINI

ADATTAMENTO GRAFICO:

Mario BRUNELLI

Guillotine Games desidera ringraziare Marbella Mendez, David Doust, Chern Ng Ann, Stephen Yau, Spencer Reeve, Jogando Offline, M. Phal, Gilles Garnier, Jose Rey e il nostro grande amico Paolo Parente.

© 2015 Guillotine Games Ltd., tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza autorizzazione specifica. Zombicide, Guillotine Games e il logo Guillotine Games sono marchi registrati di Guillotine Games. CoolMiniOrNot, e il logo CoolMiniOrNot sono marchi registrati di CMON Productions Limited.

Conservare queste informazioni per futuro riferimento. Non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi a causa della presenza di piccole parti. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.

Fabbricato in Cina.

Prima Edizione: Gennaio 2016

QUESTO PRODOTTO NON È UN GIOCATTOLO. NON DESTINATO ALL'USO DI UTENTI DI ETÀ INFERIORE AI 14 ANNI.

RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO

IL REGOLAMENTO HA LA PRECEDENZA SU QUESTO RIASSUNTO DELLE REGOLE.

1- PRIMO PASSO

Scegliere il primo giocatore all'inizio della partita. Quel giocatore riceve il segnalino "primo giocatore".

Ogni Round di Gioco inizia con:

2- FASE DEI GIOCATORI

Il primo giocatore attiva tutti i suoi Sopravvissuti, uno dopo l'altro, in qualsiasi ordine. Quando ha finito, inizia il Turno del giocatore successivo. Si gioca in senso orario. Ogni Sopravvissuto inizialmente ha tre Azioni da spendere, che sceglie dalla lista seguente. Salvo dove specificato diversamente, ogni Azione può essere effettuata più volte per ogni Attivazione.

- **Movimento:** Il Sopravvissuto si muove di una Zona.
- **Cercare (1x Attivazione e per ogni Sopravvissuto):** Solo nelle Zone degli edifici. Pescare una carta dal mazzo dell'Equipaggiamento.
- **Aprire una porta:** È richiesta un'arma da Mischia. Se si tratta della prima porta, Generare gli Zombie all'interno dell'edificio.
- **Riorganizzare/Scambiare:** Scambiare Equipaggiamento con un altro Sopravvissuto (nella stessa Zona) se possibile. È consentito cedere Equipaggiamento senza ricevere niente in cambio.
- **Azione di Combattimento:**
 - Azione di Magia: è richiesto un incantesimo da Combattimento impugnato
 - Azione in Mischia: è richiesta un'arma da Mischia impugnata
 - Azione a Distanza: è richiesta un'arma a Distanza impugnata
- **Azione di Incantamento:** è richiesto un Incantamento impugnato.
- **Prendere o attivare un Segnalino Obiettivo** nella Zona del Sopravvissuto.
- **Fare Rumore.** Collocare un segnalino Rumore nella Zona del Sopravvissuto.
- **Non Fare Niente.** Tutte le Azioni rimanenti vanno perdute.

Quando ogni Giocatore ha finito:

3- FASE DEGLI ZOMBIE

PASSO 1- ATTIVAZIONE: ATTACCARE O MUOVERSI.

Tutti gli Zombie spendono un'Azione cercando di fare una di queste due cose:

- Gli Zombie nella stessa Zona dove si trovano uno o più Sopravvissuti li attaccano.
- Gli Zombie che non hanno Attaccato si Muovono.

Ogni Zombie si dirige verso i Sopravvissuti visibili, o in assenza di essi, verso il rumore.

I Necromanti seguono regole speciali (vedi pagina 29).

Scegliere il percorso più breve. Se più percorsi hanno la stessa lunghezza, dividere gli Zombie in gruppi uguali.

NOTA: I Corridori hanno diritto a due Azioni per Attivazione. Una volta che tutti gli Zombie hanno svolto la loro prima Azione, i Corridori ripetono il passo di Attivazione per risolvere la loro seconda Azione.

PASSO 2 - GENERAZIONE

- Pescare sempre le carte Zombie per tutte le Zone di Generazione nello stesso ordine (giocare in senso orario).
- Livello di Pericolo utilizzato: il Livello di Pericolo più alto tra i Sopravvissuti attivi.
- Non ci sono più miniature del tipo specificato? Tutti gli Zombie di quel tipo ottengono un'Attivazione Extra!

FASE FINALE

- Rimuovere tutti i segnalini Rumore dal tabellone.
- Il giocatore successivo riceve il segnalino "primo giocatore" (procedendo in senso orario).

ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI

Quando più bersagli condividono lo stesso Ordine di Priorità dei Bersagli, i giocatori scelgono quali eliminare per primi.

PRIORITÀ DEI BERSAGLI	NOME	AZIONI	DANNI MIN. PER DISTRUGGERLO	PUNTI ESPERIENZA
1	Deambulante	1	1	1
2	Grassone / Abominio (1)	1	2/3	1/5
3	Corridore	2	1	1
4	Necromante	1	1	1

(1) Abominio: Si ignorano i tiri Armatura.